

JOC FULL - WINGS OVER EUROPE

JOCURI CONSOLE - LIFESTYLE - HARDWARE - GADGETS - SOFTWARE

nexl

NOU

IUNIE 2007 NR. 6 ANUL I PREȚ: 11,90 LEI



REVIEW PS2
GTA VICE CITY STORIES

PREVIEW
XBOX 360
HALO 3
UNREAL
TOURNAMENT III

16 GADGETS
DESCOPERĂ-LE!

CINEMA
SPIDER-MAN 3
NEXT

REVIEW PS3
MOTORSTORM
PRAF, NOROI ȘI AGRESIVITATE

REVIEW XBOX 360
TOM CLANCY'S GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER 2
ACȚIUNE FURIBUNDĂ PE PLAIURI AMERICANE

MEGA-REVIEW 6 PAGINI!

GOD OF WAR II

AMURGUL PS2 ÎNSEAMNĂ APARIȚIA UNUI NOU ZEU: KRATOS!

OFERTĂ SPECIALĂ

Pentru orice consolă **Nintendo Wii** achiziționată prin revista **NEXT** primești **cadou 1 abonament** pe o perioadă de **12 luni** la **revista NEXT** !



Preț excepțional
1399 Lei

Prețul include costul livrării la domiciliu pe teritoriul României



Pachetul conține:

- Consola Wii
- Wii Sports
(tenis, golf, box, bowling și baseball)
- Wii Remote Controller
- nunchuk

COMENZI

Tel: 0359/401.086

Mobil: 0720/440.004

office@mediacontact.ro

Livrare din stoc!

Dacă nu realizezi un produs comercial te-ai eliminat!

Titul ("campion") are o strânsă legătură cu compania Sony, recunoscută pe plan mondial. Lansarea consolei Sony PlayStation 3 părea a fi un proiect de un real succes. De curând, lucrurile au luat o întorsătură nu tocmai plăcută, Ken Kuturagi, părintele PlayStation, s-a retras de la conducerea colosului nipon din cauza rezultatelor slab obținute de PlayStation 3, Sony confruntându-se cu pierderi de peste 2 miliarde de dolari! Sunt convins, însă, că următoarele titluri ce vor invada consola PlayStation 3 vor fi jocurile cu greutate - deja **TES IV: Oblivion** este excepțional - concurența va simți niște fiori.

Îmi aduc aminte de PSOne

care a fost pionierul next-gen-ului, după care, PlayStation 2 a adus furtuna de care aveam nevoie în industria jocurilor video.

Lansarea consolei PlayStation 3 nu a fost un succes, fapt relevant și de vânzările acesteia în comparație cu concurența Xbox 360 și Nintendo Wii. Dar uite că există și câteva motive pentru care unele persoane sunt dezamăgite de PS3:

- prețul consolei este destul de piperat, atingând pragul de 600 euro;
- utilizarea discurilor Blu-Ray este încă nefolositoare având în vedere că DVD-urile sunt suficiente din punct de vedere calitativ;
- Sony nu a reușit să convingă

clientela că PlayStation 3 poate concura cu Xbox 360 și Wii.

Ei bine situația este văzută așa, dacă ești în tabăra celor care nu au avut ocazia să pună mâna pe o PS3, iar atât eu cât și colegii mei am avut ocazia să jucăm suficient ca să ne dăm seama de potențialul acesteia. Grafica este orbitoare, controlul este bun, maneta PS3 se transformă, la nevoie, într-un volan etc. Pe viitor trebuie să ne așteptăm la titluri PS3 care vor zgudui lumea jocurilor video.

Revenind la "părintele" Ken Kuturagi, trebuie să spunem că tot el este cel care a avut viziunea consolei PlayStation 4 ca fiind "pasul următor" pe care Sony trebuie să-l facă. Dar iată

că el se retrage civilizât din funcția de CEO al Sony Computer Entertainment, susținând că va continua să păstreze legătura cu Sony, dar că va lucra și independent: "Acum sunt gata să încep să lucrez cu o lume mai vastă."

Deci, după ce ne-am bucurat de lansarea PlayStation 3, în plină revoluție a consolei părintele acesteia se retrage, însă ne dezvăluie viitorul: probabil că în câțiva ani PlayStation 4 va revoluționa ideea jocurilor video așa cum a făcut-o PS2 acum șapte ani.

Redactor-șef
DOREL PUCHIANU JR.
next@mediacontact.ro



Impressum

Președinte

Dorel Puchianu

Coordonator editorial

Ciprian Corolano (Străinu)

Redactor-șef

Dorel Puchianu jr. (Dorian)

Redactor Executiv

Mircea Marian (Buniku)

Redactori:

Jăcint Erdei (Vânturache)
 Paul Sârdeanu (Cluma)
 Gabriel Greu (Fibru)
 Remus Iliș (Remush)
 Adrian Hădean (Dr. Phil)
 Marius Claudiu Bondari (Zulu)

Trainee:

Titus Ardelean (Titus)

Corectură

Liana Corolano (Half-Wife)

DTP

Cristian Mada (Rock)

CD-ROM / Webmaster

Liviu Pantea (Pais)

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 11 MAI 2007

Comenzi și abonamente:

0359/401.086; abonamente@mediacontact.ro

Distribuție:

SC Media Contact Distribuție SRL

tel.: 0359/401.086

Director distribuție:

Onica Dorin tel.: 0720/440.003

distribuție@mediacontact.ro

Contabilitate

Contabil șef: Laurențiu Ardelean

financiar@mediacontact.ro

Juridic: Ioana Cloara juridic@mediacontact.ro

Reclame:

e-mail: reclame@mediacontact.ro

Producție: SC MEDIA CONTACT

DISTRIBUȚIE SRL - Oradea

Editor SC MEDIA CONTACT SRL

S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră

B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe site-ul web al revistei, aparține S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Piretarea intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției

SC MEDIA CONTACT SRL

Oradea, str. Col. Buzolanu, nr. 34, et.1

CP: 54 00 7, Oradea, cod 410094

tel.: 0359/401.086

fax: 0359/401.221

ISSN: 1842-5348

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea și editază următoarele publicații: PC Games, NEXT, CD Forum, Mobility, Andrei, Norocel.

www.pcgames.ro

www.cdforum.ro

Inserții

PCGAMES	2	NINTENDO WII	84
TV TRANSILVANIA	33		
PC GAME S SPECIAL	79		
AUDIOFON	83		

God of War II

18

NEXT nr. 6/ iunie / 2007

Joc FULL

Wings Over Europe 5

Actualități

Editorial	3
Actualități games	6
Actualități hardware/ software	8
Actualități gadgets	10

Games - Console

Upcoming X360	12
Upcoming PlayStation 3	13
Upcoming PSP	14
Upcoming PlayStation 2	15
Upcoming Nintendo Wii	16
Upcoming Nintendo DS	17
God of War II	18
Halo 3	24
Unreal Tournament 3	28
Lair: Beyond the Bridge	30
Final Fantasy Anniversary Edition	32
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	34
MotorStorm	38
300: March to Glory	40
Mario vs. Donkey Kong 2	
March of the Minis	41
Dr. Kawashima's Brain Training	42
Timesplitters: Future Perfect	44
GTA: Vice City Stories	47

Gadgets

Revotec FightBoard și Fightmouse	50
Gamepad Precision	52
Speedlink Battlepad	53
Speedlink Battlepad XXL	53
Speedlink Gravity 2.1 XXL	54
Illuminated Dark Metal Keyboard	55
Creative Zen Stone	56
Epoq video watch	56
MP3 Pocket Player	57
Speedlink Sphere Webcam	57
Projector Panasonic PT-AE1000U	58
Toshiba HD-E1 HD-DVD Player (1080i)	59
Sony Portable Reader	60
Accesorii pentru Wii - partea a II-a	61
Rapid ca fulgerul - Mouse Laser Genius Navigator 335	62
Hub de ventilatoare	
Cooler Master Wind Rider PWM	63

Lifestyle

Spiderman 3	76
Next	78

Hardware

Intel Core 2 Extreme QX6800	64
ASUS M2AVM HDMI(AMD 690G)	68
AMD VS. Intel Războiul "entry-Level"	72

Software

TOP 10 - cele mai bune programe (II)	74
--------------------------------------	----

Service

Cuprins	4
Impressum	4



Wings Over Europe

Există pe piață jocuri ce ne permit să pilotăm tot felul de avioane din diferite epoci, dar în esență, sunt doar niște jocuri axate pe action și distracție, stîrbind realismul. Jocul full de luna aceasta ne plasează într-o realitate alternativă, în timpul Războiului Rece. Se presupune că în 1962 rușii au mers la plimbare prin Europa cu T-72-urile, pentru a pune restul lumii la respect. Cum pe vremea aceea nu existau rachete inteligente care să-ți atingă ținta cu o precizie chirurgicală, "scula" cea mai importantă a Aliaților e reprezentată de avioanele de luptă. Aici intrăm și noi în joc, în pielea unui pilot de elită, și avem obligația să dăm peste cap planurile rușilor încercând să-i convințim, mai cu diplomație, mai cu rachete să poposească dincolo de Prut. Varietatea avioanelor este năucitoare pentru un simulator de zbor pur sânge. Sunt prezentate nu mai puțin de 12 modele, fiecare cu caracteristicile lor. Pentru cei pasio-

nați sau interesați, printre aceste modele întâlnim: McDonnell Douglas F-4 Phantom, F-15 Eagle, A-10 Thunderbolt II 'Tankbuster', F-100 Super Sabre și F-105 Thunderchief și, desigur, veșnicele MIG-uri rusești ce ne vor sta în cale.

O parte lăudabilă al lui **Wings Over Europe** este campania. Fiecare misiune este story-based și niciodată nu avem obligația să stăm în aer sau să zburăm doar de dragul zborului. Misiunile vor consta în diferite activități precum: patrulare aeriană, air-strike-uri, superioritate aeriană, suport pentru vehiculele blindate printr-un zbor razant cu solul și eternelle lupte între avioanele prezente în joc.

Din punct de vedere al simulării, **Wings Over Europe** e foarte bun, chiar prea bun. Producătorii au avut de gând să pună realismul pe primul loc, și au reușit cu brio. Dar din păcate, fără nisaiva răbdare, sunt șanse ca mulți dintre voi să abandoneze cauza de eliberare

de sub ocupația rusă. Iar dacă tot vorbim de realism, haideți să vedem și controlul. Deși **Wings Over Europe** s-ar juca cel mai bine cu un joystick, parcă aș fi mai înclinat pentru tastatură. Într-adevăr, mînuirea unui asemenea monstru aerian fără joystick pare un lucru greu de imaginat, din cauza puzderiei de butoane pe care trebuie să le folosim. Cu toate acestea, tastatura a rămas favorita mea. De ce? Nu trebuie să te concentrezi asupra fiecărui buton, deoarece toate datele și detaliile importante de zbor se vor afla în HUD.

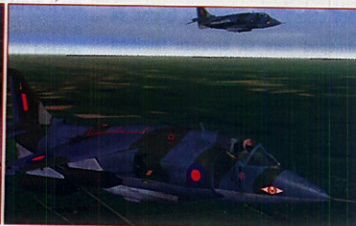
Din punct de vedere grafic, jocul nu este neapărat o oază în mijlocul deșertului, solul fiind format din imagini statice iar cerul uneori părănd cam sec. Dar avioanele au fost redată cu o acuratețe extrem de bună. Se observă clar grija la detalii pentru poligoanele avioanelor, a cockpit-ului și a scenelor de luptă. Cap la cap, avem de-a face cu o grafică drăguță, care pentru un simulator de zbor

este suficientă.

Muzica este aproape inexistentă, în afară de câteva scene de briefing sau la opening screen. Comunicarea prin radio este un mare plus al sunetului, iar ordinele pot fi auzite clar. Sunetele ce însoțesc avionul sunt o altă poveste. Zgomotul motorului, mitraliera, lansarea rachetelor, toate acestea fiind extrem de bine redată.

Per ansamblu, **Wings Over Europe** este un simulator de zbor destul de bun, care parcă adaugă foarte puține elemente arcade în combatul aerian, pentru a nu-i face pe jucători să fugă de el la simplu contact cu controlul. Povestea nu este neapărat extrem de bună, dar dacă îi accorzi o șansă, varietatea misiunilor vă poate ține în priză ore bune de joc. Dacă nu ați fost curioși până acum de ce unii oameni stau zeci de ore în fața unui flight sim, atunci puteți gusta din **Wings Over Europe**, jocul full pe care vi-l oferim luna aceasta.

REMUSH



FFIV Remake pentru DS

După ce recent au circulat tot soiul de zvonuri conform cărora Final Fantasy IV va primi același tratament ca și predecesorul său, FF3, în ceea ce privește o portare pentru DS, cei de la Jeux-France și-au pus etichetele pe un scan din revista japoneză Famitsu, din care reiese că Square Enix va anunța oficial remake-ul.

The Simpsons, anunțati!

...și culmea, nu are legătură cu nici un film care urmează a fi lansat în viitorul apropiat. Titlul, purtând sublimă emblemă EA, a fost anunțat la o petrecere care celebra cel de-al 400-lea episod al venerabilului serial de desene animate. Jocul va apărea pentru mai toate consolele și ne va onora cu prezența tuturor personajelor cu care ne-am obișnuit de-a lungul anilor.

Jessica Biel,

în rolul lui Chun Li?

Iată un zvon, cel puțin amuzant. Pentru următorul film Street Fighter (în care, sperăm noi, nu va mai apărea nici un Jean Claude VanDamme, căci despre Raul Julia nici nu mai poate fi vorba, ne-a părăsit de mult), film ce se va concentra, se pare, pe agentul Interpol Chun-Li, producătorii vor încerca să o coopteze pe Jessica Biel în rolul principal. Problema e că, deși domnița are un posterior impresionant, nu aduce a asiatică nici după 3 litri de vodcă.

Telefon mobil

+ NES

Inițial, îți puteai transforma NES-ul în telefon mobil. Nici o problemă. Acum poți face invers! Oricât ar părea de ciudat, dacă cineva mi-ar oferi un telefon cu gamepad care să emuleze faimosul Nintendo Entertainment System, i-aș ridica statuia la mine în casă. Ei bine, dacă locuiți în Taiwan (sau în apropiere), puteți pune mâna pe modelul Century Sutra 1688 - un smartphone care face exact ceea ce am spus mai sus.

Napoleon Dynamite pe DS și PSP

Știm cu toții de existența unei tradiții în industria ludică, conform căreia jocurile făcute după filme sunt cu adevărat proaste. Mai mult decât atât, ele tind să apară fie în apropierea lansării respectivului film, fie undeva prin preajma lansării vreunui DVD aferent. Ei bine, Crave Entertainment încearcă din răspuțeri să rupă această tradiție, anunțând

Napoleon Dynamite, un titlu inspirat din filmul omonim. Produsul, proiectat pentru DS și PSP, va include celebrele personaje Kip, Unchiul Rio, Pedro, Tina și, nu în ultimul rând, bărbatul de bărbăție, personajul principal, Napoleon Dynamite. Evident, tot ce a dat Crave publicității constituie doar un teaser, despre joc în sine nu se știe mare lucru; în



schimb, producătorii au declarat că fanii filmului vor fi, cu siguranță, satisfăcuți.

Nintendo nu pleacă din Seattle

Contrar unor speculații ce au circulat anterior prin gura presei, Nintendo of America nu are, se pare, nici o intenție de a-și părăsi definitiv cartierul general din Redmond, Washington. Ziarul din Seattle, 4 Color Rebellion, l-a contactat pe Jim Roberts, unul dintre reprezentanții sucursalei din

Redmond, care le-a confirmat că Nintendo va "expulza" aproximativ 80 de angajați din



domeniile de vânzări, marketing și publicitate.

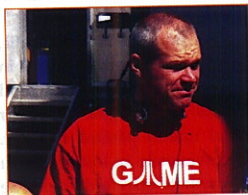
Restul companiei va rămâne în Redmond (conform zia-

rului, în campusul respectiv existau, din martie 2005, nu mai puțin de 765 de angajați). Diviziile mai sus menționate vor fi probabil mutate fie în New York, fie în San Francisco, cândva pe parcursul acestui an.

Mișcări strategice? Rămâne de văzut.

Uwe Boll, din nou în acțiune

Ne aducem cu toții aminte de Far Cry, un shooter, de altfel, excelent, dar glazurat, din nefericire, cu un storyline cel puțin mediocru. Mai exact fără



sens, confuz, plus un final de-a dreptul anti-climatic și inexplicabil. Ei bine, credeți că toate acestea îl pot opri pe fantastul, genialul, mirololantul regizor Uwe Boll din traiectoria sa rectilinie spre o adaptare cinematografică a acestui titlu? Vă înșelați amar. Conform unor site-uri de specialitate (GamerFlicks, GayGamer), filmările la acest nou film vor începe nu mai târziu de 20 iunie a.c., urmând a se încheia

extrem de repede, pe 28 august a.c. Dacă stăm nițel să calculăm, este cel de-al șaptelea produs al lui Boll din ciclul "video to film adaptation". Partea interesantă este că acest titlu nu va fi filmat într-un ambient tropical, ca cel din, să zicem... Far Cry? Ca alte cinci din cele șase producții de până acum ale lui Boll, Far Cry va fi filmat în Vancouver, Canada.

Cinematicile din Halo 3 - îmbunătățiri substanțiale

Conform celor de la 1UP, Bungie a recunoscut că, lucrând la best seller-ul Halo 2, nu a avut timp suficient pentru a produce cele mai bune cinematici cu putință. Împreună cu alte declarații făcute pe la începutul anului, referitor la mici probleme legate de multiplayer-ul acestui titlu, cei de la Bungie par foarte dornici să-și repare greșelile: totul va fi mai bine! Când vine vorba de Halo

3, producătorii au adunat artiști și designeri ce au lucrat la proiecte epice hollywoodiene, precum The Lord of the Rings sau King Kong, precum și un individ de la Industrial Lights&Magic (adicăteala, Star Wars) care lucrează de zor la detaliile unei bătălii spațiale "extraordinare". Bineînțeles, echipa este mult mai mare, însă acum are acces la mult mai multe resurse și tehnologii



pentru a face o treabă mai bună - "scule" pentru animații faciale, lightning and camera, știți voi, chestioare din astea tehnice. Așteptăm să vedem rezultatele.

C&C 3, pentru PS3 și Wii?

Un interviu recent cu Senior Producer-ul **Command and Conquer 3**, Mike Glosecki de pe Gameplayer ne dezvăluie câteva elemente foarte interesante. Se pare că EA se uită cu jind la cele două console, PS3 și Wii, pentru o eventuală portare a celui mai recent titlu al francizei. Posesorii de X360 nu mai au de așteptat prea mult timp, însă și aici au fost niscăi-va probleme legate de transportul titlului peste oceane. Conform declarațiilor acestui mareț domn, o portare PS3 ar fi destul de simplă, datorită sumedeniei de similarități între controlul de X360 și consola celor de la Sony, plus că jocul



poate, astfel, rula, în rezoluții high definition. O portare pentru Wii ar fi ceva mai dubioasă, zice el, în special ca urmare a graficilor care nu se va ridica la standardele celorlalte console next-gen, însă controlul, în opi-

nia sa, nu poate fi chiar atât de problematic. Ținând cont de vânzările impresionante ale bebelușului Nintendo, EA a decis că este un teritoriu "numai bun de investigat".

Namco Bandai - profit de milioane

Se pare că mariajul dintre Namco Games și Bandai Inc. a fost unul profitabil pentru ambele companii. La mai mult de un an și jumătate de când cele două firme s-au luat de mână, Namco Bandai anunță profituri majore. Pentru anul fiscal ce s-a încheiat pe 31 martie a.c., compania raportează câștiguri de 24,2 miliarde de yen (adicăteala 201,5 milioane dolari), dintr-o sumă totală de 459,1 miliarde de yen (3,82

miliarde dolari). Mai exact, o fabuloasă creștere în profit de 71 de procente. În această perioadă, nu mai puțin de 23,4 milioane de jocuri Namco Bandai au fost comercializate în lumea întreagă - dintre care 13,5 milioane pentru console, iar 9,8 milioane pentru handheld-uri. Titlul de afiș al companiei a fost nimeni altul decât **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2** (PS2 - 1,18 milioane unități vândute), urmat de



Tekken: Dark Resurrection (PS2, 1 milion unități comercializate) și de **Tamagotchi Connection: Corner Shop 2** (DS, 871.000 unități vândute).

X360 Update - îmbunătățirea output-ului VGA

Cei de la Daily Tech au completat un studiu despre proaspătul update de primăvară al celor de la Microsoft, în ceea ce privește consola X360. Acest

update le oferă utilizatorilor de monitoare/televizoare VGA un contrast mult mai bun care, printre altele, face culorile să arate cât mai natural, în special

dificila nuanță de negru (cu care au probleme și tipografiile, de altfel). Ca exemplu a fost luat **Need for Speed Carbon**, iar rezultatele au fost cum nu se poate mai vizibile, însă cel mai important "raion" în care update-ul jubilează e vizionarea de filme. King Kong, de exemplu, care este plin de scene întunecate unde acuratețea nivelelor de negru este una esențială, a dat rezultate cum nu se poate mai bine, mult mai bogate în culoare, mult mai contrastante și deloc "spălăcite".



Soul Calibur pentru Wii

Revista Famitsu face speculații cu privire la o eventuală portare a celebrului fighting game, **Soul Calibur**, pe consola celor de la Nintendo. Titlul, intitulat **Soul Calibur Legends**, va lua franciza și o va condimenta cu o sumedenie de elemente adventure - adicăteala ne vom întâlni cu binecunoscutele personaje pe parcursul jocului - și le vom putea cottonogi cu o doză de... storytelling.

Google + Wii = Love

Interesant, nu am ce zice, lată un lucru ce ne amintește, dacă mai trebuia, cât de departe a ajuns consola Wii: cei de la 4 Color Rebellion au descoperit, în cercetările lor minuțioase, cum că Google și-a modificat Reader-ul RSS pentru a funcționa la rezoluția TV a Wii-ului și pentru a putea fi manevrat folosind Wiimote-ul.

Anunțat Tom

Clancy's Endwar

Ubisoft ne anunță că lucrează la dezvoltarea unui RTS, pe nume **Tom Clancy's Endwar**. Iată și câteva detalii: ne vom putea controla unitățile prin voce; vom putea juca pe hârti "orășenești"; scenariul va pune în scenă împuțții de comuniști contra trupelor imaculate și pline de conțință ale lumii libere... eh, America, măică, doar e **Tom Clancy!** Jocul va apărea anul viitor pe Xbox360 și PS3.

CPU-Z este disponibil în versiunea 1.40

CPU-Z este un utilitar pentru diagnostice care ce vă furnizează informații despre procesor, inclusiv numele acestuia și vânătorul, impulsurile și operațiile nucleului, pachetul procesorului, frecvențele de ceas interne și externe, multiplicatorul său, detectând parțial supraîncălzirea, caracteristicile procesorului, seturile de instrucțiuni suportate, informațiile privind memoria cache L1 și L2, locația, dimensiunea, viteza și tehnologia.

vLite 1.0 beta

vLite este un utilitar pentru setarea personalizată a instalării sistemului de operare Windows Vista. Acesta permite înlăturarea componentelor nedorite, a driverelor integrate, împărțirea/îmbinarea CD-urilor de instalare pentru Vista într-o singură imagine pentru a face acest sistem de operare să ruleze mai rapid. vLite creează un ISO boot-abil și aplică direct tweak-uri.

RivaTuner 2.01

RivaTuner este un mediu complet și puternic pentru tweaking, care vă furnizează orice setare de care aveți nevoie pentru tuning-area plăcilor grafice bazate pe procesoare grafice nVidia. Cel mai ridicat nivel de driver-e Direct3D/OpenGL și opțiunile de tuning a sistemului, profilarea flexibilă a sistemului care permite setarea la comandă a aplicațiilor, ambele moduri de accesare driver-level și low-level, caracteristicile unice de diagnosticare și monitorizare hardware în timp real și editorul încorporat al registrului și motorul de împachetare a documentelor categoric fac setul Riva Tuner unul fără pereche.

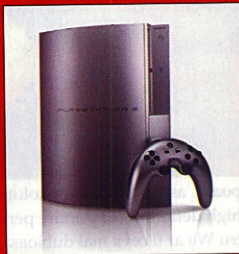
Indiciile lui Kutaragi pentru planurile PS4

"Sunt gata să încep lucrul cu o lume mult mai mare". Ken Kutaragi, părintele PlayStation, a dezvăluit că are deja o viziune pentru PS4, 5 și chiar 6 - în ciuda faptului că și-a anunțat retragerea iminentă.

Vorbind de EE Times, Kutaragi a spus că înainte nu putea vorbi despre "pasul următor" cât timp PlayStation 3 nu a fost lansat global.

"Am introdus PS3 în Europa, deci acum pot vorbi deschis despre planurile de viitor", a continuat el. "Ca lucru de la sine înțeles, am avut viziunea pentru PlayStation 4, 5 și 6 care vor fuziona în rețea." Conform raportului EE Times, Kutaragi a furnizat designer-ilor Sony ideile

pentru micșorarea costului de fabricație al PS3 - și cu design-



pentru micșorarea costului de fabricație al PS3 - și cu design-

ul pentru modelele din următorii doi ani. El se concentrează acum pe exploatarea oportunităților oferite de conectivitate.

Kutaragi și-a anunțat retragerea ca CEO al Sony Computer Entertainment la începutul lunii mai a.c. El a anunțat EE Times că va continua să aibă legătură cu Sony, dar va lucra în majoritatea timpului independent de companie, adăugând: "acum sunt gata să încep să lucrez cu o lume mai mare."

Wii

După numai o zi de la anunțarea profitului abundent, Nintendo promite că va "face mai mult" pentru a spori producția Wii, dar și ca să satisfacă cerințele enorme ale consumatorilor referitor la această consolă. Compania și-a propus să-și mărească producția de con-

Nintendo promite să sporească producția Wii pentru a satisface cererea

sole Wii de la 12 milioane la 14 milioane de unități în acest an, conform declarațiilor făcute pe site-ul GamesIndustry.biz, iar președintele Nintendo, Satoru Iwata a spus reporterilor că "vom face tot ce putem pentru a elimina neajunsurile stocului. Nu am fost în stare să anticipăm cererea cum se cuvine.

Vom face tot posibilul pentru a furniza consola celor care așteaptă." Nintendo a vândut 5,84 milioane de console Wii de la lansarea acesteia de acum 5 luni, comparativ cu 1,84 milioane de console vândute de Sony și 10 milioane de console Xbox 360 vândute de Microsoft de la lansarea din 2005.

Intel anunță platforma UMPC "Moorestown"

Recent, Intel a introdus platforma de calcul 2007 ultra-mobilă. La IDF Beijing, Intel a demonstrat puterea platformei Menlow. Fiind în plan pentru 2008, Menlow conține un procesor nou pe 64 de biți cu frecvențe de ceas de aproape 2 GHz, memorie DDR2 la 400MHz sau 533MHz, memorie flash NAND solidă și procesare grafică discretă. Marea realizare este îmbunătățirea substanțială a duratei de viață a bateriei față de oferta disponibilă UMPC. Componentele curente ale lui Menlow au un timp de viață aproape dublu, ajungând la 6 ore de utilizare

normală și 10,5 ore în standby. Înainte ca dispozitivele Menlow să ocupe nivelul "main-



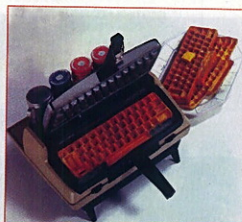
stream", Intel a anunțat o altă soluție pentru platformele ultra-mobile. Numită Moorestown, Intel a dezvăluit că, probabil până la mijlocul anului 2009, vom putea vedea dispozitive, care consumă de 20 de

ori mai puțină energie decât dispozitivele fabricate pentru anul 2006. Conform traseului Intel, dispozitivele Moorestown vor putea rezista până o zi întreagă de productivitate și activități lejere - aproximativ 24 ore. Ceea ce diferențiază Moorestown de celelalte procesoare este faptul că va combina funcțiile procesorului, procesorului grafic și a controller-ului de memorie într-un singur cip. În esență, este aceeași intenție pe care o are AMD cu programul de fuziune. Fuziunea AMD cuprinde, de asemenea, atât dispozitivele mobile cât și desktop-urile.

Tastatură "comestibilă"

Nu este nevoie să vă spun de ce acest grătar este mai special ca restul. Acesta vă permite să gătiți o tastatură gustoasă în fiecare dimineață. Design-ul oferit de Chris Dimino ca parte a unui grup de expunere pentru școala artelor vizuale, mașina de scris de oțel repre-

zintă cea mai bună redescoperire: un produs demodat, minim modificat cu o nouă funcție. Nu ar fi fost atât de distractiv dacă metalul și plasticul mașinii de scris ar fi topit și transformat într-un alt dispozitiv care nu se uită cu ușurință. De data asta este o tastatură.



Creative Labs ALchemy pentru seriile Audigy

Microsoft Windows Vista are o grămadă de noi caracteristici audio care înnoiesc complet comunicarea sistemului de operare cu dispozitivele audio. Aceste caracteristici UAA (Universal Audio Architecture) (Univsal Audio Archi-tecture) cer companiilor dezvoltare și perfecționarea noilor drivere. Dispozitivele audio accelerate hardware sunt tratate ca dispozitive independente, separate de capacitățile ieșirii audio a unei plăci de sunet în Windows Vista.

Modul în care UAA manevrează DSP-urile este o problemă pentru Creative Labs când vine vorba de a oferi accelerare hardware pentru algoritmi DirectSound 3D și EAX. Anul acesta, Creative Labs a lansat

proiectul personal Alchemy care activează accelerarea hardware audio pentru posesorii de Sound Blaster X-Fi. Alchemy traduce denumirile DirectSound 3D și EAX în OpenAL, care încă poate profi-



ta de avantajul hardware al DSP. Creative Labs a lăsat în întineric posesorii de Sound Blaster Audigy, în raport cu accelerarea hardware audio din Windows Vista. În orice caz, Creative Labs a mărturisit că suportul Alchemy pentru

produsele din clasa Sound Blaster Audigy 2 și 4 vor fi determinate în funcție de cerere. Conform cererii, Creative Labs a început dezvoltarea Alchemy pentru plăcile de sunet din seriile Sound Blaster Audigy.

Creative Labs speră să aibă Alchemy pentru plăcile de sunet Audigy tot în acest an, dar mai spre sfârșit. Se pare că Alchemy pentru plăcile de sunet Audigy va fi gratuit pentru posesorii actuali de Audigy. Totuși, când Alchemy pentru plăcile de sunet Audigy este pregătit, Creative Labs "speră să ofere acest produs ca upgrade la preț redus pentru posesorii de Alchemy interesați."

AMD pregătește procesoarele Turion X2 de 65 nm

AMD are în plan prezentarea versiunii de 65nm a procesorului Turion X2 pe parcursul unei întâlniri cu actualii parteneri ai industriei din San Francisco. În timp ce detaliile despre noul procesor sunt tănuite în mare măsură, AMD spune că unitățile de 65nm din Fab 36 sunt deja distribuite. Se presupune că la finalul acestui trimestru clienții vor putea cumpăra notebook-uri cu procesoare Turion X2. AMD afirmă că a câștigat teren față de Intel, pe piața notebook-urilor, mai ales în segmentul entry-level și în segmentul notebook-urilor cu preț aproximativ de 1.000 dolari sau mai mic. Conform

declarațiilor organelor executiv din ultimele două conferințe convocate în acest trimestru, procesoarele pentru notebook-uri sunt singurul segment de piață în care AMD a reușit să mărească vânzările față de ultimele șase luni. În orice caz, Intel a planificat să introducă o nouă platformă notebook în următoarele săptămâni, care va avea un procesor mai rapid și va fi o platformă mult mai capabilă: va include Wi-Fi, un FSB mai rapid (800 MHz) și o tehnologie flash cache, care promite să micșoreze timpul de boot al sistemului de operare și a aplicațiilor rulate pe aceste notebook-uri. Într-

timp, AMD continuă să aibă încredere în partenerii industriei pentru a oferi o platformă mobilă completă. Broadcom, Atheros, Marvell Qualcomm și Realtek, de exemplu, furnizează un cipset ajustat wireless pentru procesoarele Turion. AMD poate oferi acum cipseturi grafice prin achiziția ATI, iar nVidia rămâne un furnizor suplimentar. Sursele industriale arată că AMD lucrează pentru o platformă notebook ce este comparabilă cu pachetul (procesor, wireless, grafică) Intel Centrino. În orice caz, debutul acestei platforme (65nm) este de așteptat doar în anul 2008.

3DMark 2007 pentru DX10

Următorul 3DMark va fi disponibil pentru Windows Vista și DirectX 10. Într-un blog de pe site-ul web Futuremark.com, Nick Renqvist spune că "noua generație 3DMark va fi doar pentru Windows Vista și va necesita un hardware compatibil DX10." De ce nu rămâne la DX9? Nick anticipează cu viclenie acest lucru. "Ați putea întreba: Atunci de ce nu rămânem la DX9? Ei bine, avem deja un benchmark DX9 pentru Vista (3DMark06), iar ultimele trei 3DMark-uri au fost DX9." Deci, cât timp faceți parte din club, fiind posesorul unei plăci grafice din gama GeForce 8x00 sau Radeon 2x00, nu veți putea rula un program generator de numere fără un preț adevărat. S-ar putea să plângeți puțin. Interesant, Nick a spus că ultimul 3DMark va conține efecte volumetrice bazate pe DX10 care vor aduce calitatea "cinematic rendering" a seriei. Am așteptat pentru cinematic rendering pe calculatorul personal de când a anunțat compania nVidia că va fi disponibilă mulțumită puterii coplesitoare dezvoltate de GeForce FX5800. Încă nu este!

Patch pentru siguranța lui Winamp 5.34a

Acest update include o versiune îmbunătățită a in_mp4.dll (v1.22) care rezolvă problema de vulnerabilitate "buffer overflow" a fișierelor MP4. Însă, dacă nu ați instalat în primul rând suportul pentru MP4/M4A (Winamp\Plugins\in_mp4.dll), atunci nu aveți nevoie de patch.

WinRAR 3.70 Beta 8

WinRAR este un administrator puternic de arhive. Poate sprijini datele dumneavoastră și poate reduce dimensiunea atașamentelor e-mail, poate despacheta fișierele RAR, ZIP sau alte fișiere descărcate de pe internet și poate crea fișiere arhivate în format RAR și ZIP.

Crack-uri HD-DVD: nu există cale de întoarcere

Când AACS a fost dezvoltat ca format de criptare pentru HD-DVD și Blu-Ray, era așteptată cu nerăbdare clipa în care vor fi crack-uite. Din moment ce primele discuri HD-DVD și Blu-Ray au început să se livreze, hack-erii au muncit din greu pentru a reuși să spargă criptarea. Au fost acoperite ambele eforturi ale crack-erilor și tentativele cu AACS Licensing Authority pentru a ține acele crack-uri departe de infiltrarea în publicul larg.

Ceasul cu telefon M500

FCC a aprobat în sfârșit ceasul cu telefon SMS Technology M500, care va veni probabil într-o varietate largă de design-uri ca să potrivească cu gusturile și fanteziile dumneavoastră. Bazat pe specificațiile de până acum, știm că M500 vine cu toate funcțiile telefoanelor de bază, inclusiv suportul SMS, playback audio și video și conectivitate Bluetooth. Nu știm cu siguranță cum veți putea trimite un mesaj text cu acesta dacă nu folosiți o tastatură compatibilă Bluetooth.

NeuroSky are o țință foarte înaltă

Ca urmare a faptului că unele persoane sunt ocupate și își concentrează atenția către propriile console Wii, NeuroSky consideră că un control al mișcării folosind mâinile este de ultimă generație, iar viitorul jocurilor stă în tehnologia citirii creierului. Tot ce trebuie să faci jucătorul este să se concentreze mental și senzorul va alege semnalele electrice ale creierului, trimițându-le la un receptor wireless localizat în sabie. Așadar, țineți sabia luminată cât mai mult posibil. Nu este chiar un joc, dar presupun că este mai degrabă o demonstrație de tehnologie. Nu vă rămâne de făcut decât să încercați să-l controlați pe Mario și pe ceata lui folosindu-vă doar creierul.

Căști wireless Plantronics CS70N

Noul sistem de căști wireless introdus, Plantronics CS70N Professional, nu este la prima sau la a doua versiune, ci la a treia generație de căști care se dorește a-i mulțumi pe cei ce folosesc zilnic telefoanele de birou IP și tradiționale. Derivat cu greu de la CS70, CS70N vine cu un design special și microfon care neutralizează zgomotul, asigurând o conversație clară prin eliminarea zgomotului de fond în timp ce vorbiți. Când vine vorba de conectivitate, acest sistem de căști vă permite să circulați pe o rază de 91 m în jurul biroului fără a pierde semnalul. Alte caracteristici includ criptarea digitală pe 64 de biți și o baterie cu 6 ore de viață pentru securitate și performanță superioară. Prețul acestui sistem este de 399.95 dolari.

Booze Belt menține musafirii în formă



Centura - Take-a-Belt Booze - îți permite să depozitezi în jurul tău două sticle din băutura aleasă și o duzină de pahărele.

Acest accesoriu de modă (dacă poate fi clasificat astfel) te asigură că vei putea ține musafirii activi, fără a te reîntoarce la

bar din cinci în cinci minute pentru aprovizionare.

Mă întreb dacă vor rezista pantalonii pentru tratarea musafirii. Totuși, cel puțin ai două sticle pregătite în cazul unei încăierări la bar.

Keyport Slide un depozit universal de chei

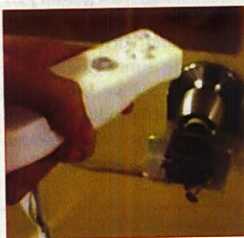
Acest dispozitiv unic este mai mult decât capabil pentru a vă ține cheile de la casă, birou, mașină într-o singură carcasă aerodinamică unde, cu o simplă mișcare, se poate obține cheia dorită în orice clipă. Pe lângă faptul că vei scăpa de zdrăngănitul cheilor, acestea nu vor mai atârna din buzunarul pantalonilor. Momentan se lucrează la o alarmă integrată pentru sporul de securitate.



Wii remote primește puteri supranaturale

Telecomanda Wii poate face mult mai mult decât să-l controleze pe Mario, fiind acum capabilă să vă deblocheze ușa la cea mai ușoară atingere, modificare ce folosește Free-BSD 6.2 și Bluetooth HID. Presupun că vei avea nevoie de

o grămadă de detalii tehnice despre cum funcționează, înainte să ai de-a face cu Wii remote. Atâta timp cât este folosită ca să vă facă viața mai ușoară, Wii remote spune "Sesam deschide-te!"



Stilou cu telescoape

Dacă pe vremea lui Thomas Jefferson ar fi existat un stilou care să absoarbă șocurile, acesta ar fi reușit să redacteze fără probleme Declarația de Independență călare pe cal.

Acest gadget interesant a fost construit similar cu telesco-

pul mașinii, doar că are un stilou în interior. Nu pare a fi foarte confortabil la scris, dar biroul dumneavoastră va arăta mai interesant cu stiloul cu telescop funcțional, dar nepractic. Un astfel de stilou costă 23 dolari și e disponibil în culorile albastră

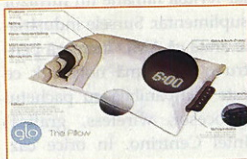


și argintie.

Perna Glo oferă un sunet gentil deșteptător

sunetul strident al ceasului cu alarmă. Glo Pillow oferă confort unei perne obișnuite pentru o noapte de odihnă, dar are un LED integrat care vă trezește cu blândețe prin intensificarea luminozității timp de

40 de minute, similar cu răsăritul soarelui. Are, de asemenea, un ecran care afișează ora. Deocamdată nu sunt detalii referitoare la costul acestei perne.



Nu există nimic mai rău decât să fii trezit în fiecare zi de

VBoost de la OCZ se "dezvăluie"

OCZ Technology a anunțat recent dispozitivele flash VBoost USB 2.0 care sunt pregătite pentru Windows Vista, fiind compatibile ReadyBoost. Disponibile cu capacități de 1GB, 2GB și 4 GB, nu există informații cu privire la specificațiile și prețul acestora, dar cel puțin acum aveți o altă opțiune

pentru memoria cache suplimentară pentru calculatorul dumneavoastră dedicat pentru Vista. Dacă sunteți un utilizator Vista, ați observat vreo diferență de



performanță când folosiți un dispozitiv flash ReadyBoost în timpul unor operații obișnuite cum ar fi întreprinderea software pentru analizarea informațiilor incluse în tabele și compunerea documentelor în Microsoft Office?

BenQ lansează un nou proiector W10000

Există un nou proiector W10000 de la BenQ care a fost lansat în Taiwan și suportă rezoluția 1920x1080 pixeli, are un contrast de 15000 la 1 și o luminozitate de 1200 lumeni - suficient de luminos chiar și pentru utilizarea în camerele bine luminate. Pentru cei care au făcut saltul spre High

Definition, în pachetul pentru W10000 există un port HDMI. Prețul ce trebuie plătit pentru o astfel de tehnologie? Un morman de 6.880 dolari. Din imagine puteți spune că W10000 este un proiector uriaș dacă nu cumva modelul este minuscul. Eliminând ultima variantă, asigurați-vă că aveți destul loc pe

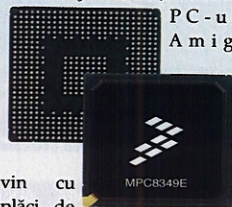


birou pentru a găzdui acest proiector imens.

Informație suplimentară despre Amiga hardware

Fanii Amiga vor fi încântați să aștepte noul sistem va veni cu un preț retail recomandat de aproximativ 490 dolari, făcându-l un computer disponibil în cazul în care nu sunteți un gamer, ci doar aveți nevoie de un dispozitiv fundamental de editare a textelor. Construit în jurul procesoarelor Freescale MPC8349E cu viteze între

400MHz și 667MHz, aceste noi



vin cu plăci de bază în formă Flex-ATX, care

PC-uri
Amiga

suportă un maxim de 1GB de RAM, 3 sloturi PCI, un cuplu de porturi Gigabit Ethernet, 4 porturi USB 2.0, două porturi seriale, 4 porturi SATA și un cip de sunet integrat. Un model mai puternic cu design PC este de asemenea "pe vine" pentru cei care necesită o putere de calcul ridicată.

Corsair Flash Survivor este foarte solid

Corsair a ridicat voalul de pe dispozitivele flash USB 2.0 Flash Survivor, despre care se susține că va fi cel mai tenace dispozitiv USB. Flash Survivor râde în fața primejdiiilor cum ar fi apa sau șocurile, mulțumită carcasi de aluminiu frezat CNC. Fiind rezistent la apă până la 200 m adâncime și re-

zistent la vibrații, acesta este încărcat cu o aplicație de securitate criptată AES pe 256 de biți. Flash Survivor oferă o performanță de scriere/citire de 28MB/s și respectiv 34MB/s, ceea ce înseamnă aproape cu 500% mai rapid decât dispozitivele flash USB standard. Modelele de 4GB și 8GB costă



59.9 dolari, respectiv 129.9.

Ninja Clock pentru discreție suplimentară

Ceasul Ninja este un ceas unic garantat să poată începe o conversație indiferent cum vă uitați la el. Caracterizat de

design-ul unui shuriken, ceasul Ninja vine cu un nunchuck pentru mâini în fața unui funid yin-yang și unui ninja sus-

pendat, care rămâne veșnic în aer, jucând rolul unui pendul. Această piesă costă 20 dolari.

Novint Falcon controller pe cale de lansare

Controller-ul Novint Falcon nu este chiar o noutate, dar varianta de culoare albă pentru jocuri va debuta probabil în 18 iunie anul curent la un preț recomandat de 329 dolari. Acesta nu este un gamepad ordinar, permițând jocul într-o manieră asemănătoare cu o strângere puternică de mână. Realismul din joc este intensificat prin includerea senzației tactice și de force feedback. Falcon va veni într-un pachet ce oferă două mini-jocuri și un mini-pachet de 4 jocuri care constă în titluri cum ar fi hockey și tenis aerian.

Mesaj cu led-uri într-o capsulă

Mesaj într-o sticlă este o expresie familiară pentru multă lume, dar, odată cu avansarea tehnologiei din prezent, este timpul să actualizăm acest mesaj într-unul luminos și anume LED Capsule Message Clock. Acest dispozitiv cu aspect îngrijit poate fi agățat pe perete sau așezat pe o masă, după preferințe. Este capabil să rețină mesaje și este eficient pentru familiile foarte ocupate, un avizier este întotdeauna bine venit. În afară de faptul că anunță familia că echipa favorită este din nou campioană și a fost încoronată pentru a șasea oară consecutiv, ceasul cu led-uri indică și timpul și data.

Flatwire pentru îmbunătățiri acasă

Firul plat este util când trebuie să trageți unul din acesta prin casă din moment ce este aproape la fel de subțire ca hârtia. Asta înseamnă că de acum înainte veți putea trage fire de-a lungul pereților și să vopsiți peste ele fără ca ele să stea bombate în afară și să dea un aspect neplăcut. Altă alternativă ar fi să folosiți un tapet pentru a le acoperi și nici nu vor fi sesizate. Sunt mai multe tipuri de cabluri și anume Cat5e, coaxial, fire pentru difuzoare, componente video și chiar HDMI/DVI. Așadar, sunt disponibile cabluri electrice de înaltă și joasă tensiune, dar teoretic acestea nu oferă siguranță. Prețul plătit pentru frumusețe? 6 m de cablu compozi- te costă 129.9 dolari, iar 7,5 m de fire pentru difuzoare costă 44.75 dolari.

Forza Motorsport 2

Producător	Microsoft
Publisher	Microsoft
Gen	Racing
Termen	08.06.2007

Monster Madness: Battle For Suburbia

Producător	Artificial Studios
Publisher	Southpeak Interactive
Gen	Action
Termen	08.06.2007

Hour Of Victory

Producător	Midway
Publisher	Midway
Gen	FPS
Termen	29.06.2007

Brothers In Arms: Hell's Highway

Producător	Gearbox
Publisher	Ubisoft
Gen	FPS
Termen	09.06.2007

Armored Core 4

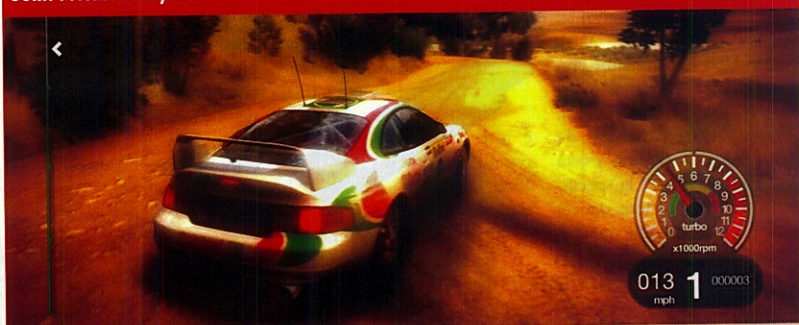
Producător	From Software
Publisher	505 Gamesstreet
Gen	Action
Termen	28.06.2007

World Championship Poker 2

Producător	Poin Of View
Publisher	Oxygen Interactive
Gen	Cards
Termen	15.06.2007

Harry Potter and The Order Of The Phoenix

Producător	EA Games
Publisher	EA
Gen	Action-Adventure
Termen	29.06.2007

Colin McRae Rally: DIRT

Codemasters revin cu un nou joc din seria lor de simulatoare auto. Această parte are la bază cursele de off-road racing și rally pe teren nefavorabil. Vom vedea în curând ce efecte va avea realismul, punctul forte al seriei, asupra gameplay-ului din această parte.

PRODUCĂTOR: CODEMASTERS PUBLISHER: CODEMASTERS GEN: RACING TERMEN: 22.06.2007

The Darkness

După succesul celor de la Starbreeze Studios cu faimosul lor *Chronicles Of Riddick: EFBB*, producătorii și-au pus coatele la muncă pentru un nou shooter, de data aceasta însă axat mult pe feeling-ul horror.

PRODUCĂTOR: STARBREEZE STUDIOS PUBLISHER: 2K GAMES GEN: FPS TERMEN: 29.06.2007

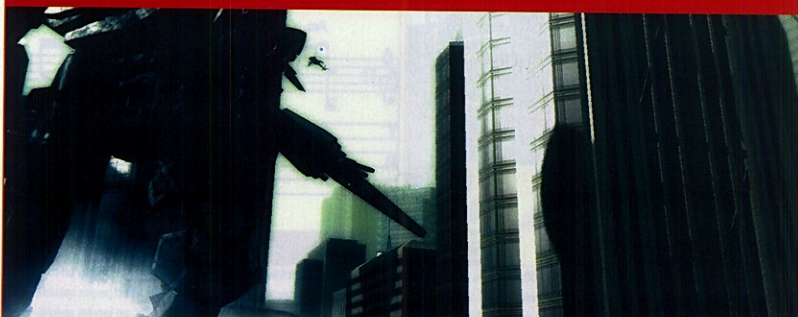
FlatOut: Ultimate Carnage

Cei de la Bugbear Entertainment revin cu un nou joc din seria *FlatOut*, dar de data aceasta, în haine next-gen, că doar așa-i frumos să se prezinte măcelul pe patru roți.

PRODUCĂTOR: BUGBEAR ENTERTAINMENT PUBLISHER: EMPIRE INTERACTIVE GEN: RACING TERMEN: 29.06.2007

GRUPAJ REALIZAT DE REMUSH

Armored Core 4



Cu ocazia celei de-a 10-a aniversări a francizei, noul episod **Armored Core** destinat consolelor next-gen va revigora seria cu un fir epic nou-nout, noi locații și suport online.

PRODUCĂTOR: FROM SOFTWARE

PUBLISHER: 505 GAMESTREET

GEN: ACTION

TERMEN: 22.06.2007

Brothers in Arms: Hell's Highway

Producător Gearbox Software
 Publisher Ubi Soft
 Gen FPS
 Termen 08.06.2007

Ninja Gaiden Sigma

Producător Team Ninja
 Publisher Tecmo
 Gen Fighting
 Termen 29.06.2007

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Producător Ubi Soft
 Publisher Ubi Soft
 Gen FPS tactic
 Termen 08.06.2007

SingStar

Producător SCEE
 Publisher SCEE
 Gen Muzică
 Termen 29.06.2007

Harry Potter and the Order of the Phoenix



Realizat pe baza celei mai noi pelicule Harry Potter, jocul ne prezintă peripețiile protagonistului și ale prietenilor săi, în cel de-al cincilea lor an de studiu.

PRODUCĂTOR: EA GAMES

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GEN: ACTION-ADVENTURE

TERMEN: 29.06.2007

The Darkness



The Darkness pune în prim plan un asasin pe nume Jackie Estadio, membru al mafiei conduse de familia Franchetti. În ajunul zilei de naștere, când ar împlini 21 de ani, Jackie intră sub controlul unor forțe malefice supranaturale care-l schimbă soarta.

PRODUCĂTOR: STARBREEZE STUD.

PUBLISHER: 2K GAMES

GEN: ACTION-ADVENTURE

TERMEN: 29.06.2007

GRUPAJ REALIZAT DE VÂNTURACHE

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2



Echipa de elită a armatei americane, **Ghosts**, se întoarce. Noul joc prezintă un conflict politic imaginar din Mexic, dintre cei loiali guvernului și rebelii separatiști. Sub comanda căpitanului Scott Mitchell, echipa de elită trebuie să anihileze pericolul iminent.

PRODUCĂTOR: RED STORM

PUBLISHER: UBI SOFT

GEN: FPS TACTIC

TERMEN: 08.06.2007

Shrek the Third

Producător Amaze
 Publisher Activision
 Gen Action
 Termen iunie 2007

Silverfall

Producător Monte Cristo
 Publisher Take-Two
 Gen RPG
 Termen iunie 2007

Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter 2

Producător Ubisoft
 Publisher Ubisoft
 Gen Shooter
 Termen iunie 2007

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Producător Ubisoft
 Publisher Ubisoft
 Gen Shooter
 Termen iunie 2007

Crazy Taxi: Fare Wars



O combinație între *Crazy Taxi* și *Crazy Taxi 2*, acest titlu revine în forță pentru PSP, sub denumirea de *Fare Wars*. Pe lângă clasicele misiuni de driving cu care am fost obișnuiți până acum, jocul mai aduce cu sine noi răsămări de situații și mai multă adrenalină, noi moduri cooperative, precum și noi moduri multiplayer.

PRODUCĂTOR: SEGA PUBLISHER: SEGA
 GEN: DRIVING TERMEN: 29.06.2007

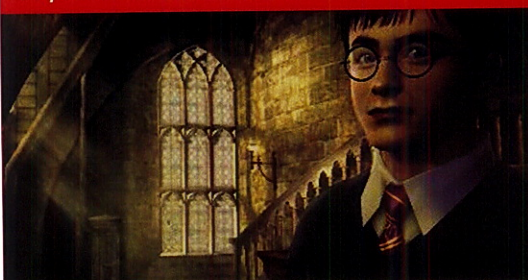
Guitar Hits 2006



Dacă ați simțit din totdeauna că în sufletul vostru sălășluiește un meloman cu tendințe narcisiste cănuia chitara îl trezește fiori dulci pe șira spinării, aveți noroc, deoarece Ubisoft ne pregătește *Guitar Hits*, un joculeț special creat pentru amatorii de muzică. Luați-vă, așadar, instrumentul în mână dreaptă și pregătiți-vă să-l cântați în strună.

PRODUCĂTOR: UBISOFT PUBLISHER: UBISOFT
 GEN: MUSIC TERMEN: 29.06.2007

Harry Potter and the Order of the Phoenix



Amatorii de fantasy care au îmbrățișat cu dragoste universul romanelor Harry Potter se pot pregăti de pe acum pentru un nou episod. *The Order of Phoenix* promite a respecta cu strictețe filmul din care a fost inspirat, atât în ceea ce privește stilul vizual abordat, cât și atunci când vine vorba de noile locații cheie din Hogwarts.

PRODUCĂTOR: EA PUBLISHER: ACTIVISION
 GEN: ACTION-ADVENTURE TERMEN: 29.06.2007

Brunswick Pro Bowling



Dacă v-ați săturat să fluturati wimote-ul prin casă și aveți chef de o experiență asemănătoare și pe consola portabilă a celor de la Sony, *Brunswick Pro Bowling* este titlul pe care trebuie să îl așteptați cu înfrigurare. Titlul ne va oferi o grămadă de accesorii și posibilități de customizare a modurilor de joc, precum și un sistem career.

PRODUCĂTOR: CRAVE PUBLISHER: BRUNSWICK
 GEN: SPORT TERMEN: Iunie 2007

Hot Pixel



Titlul de față ne oferă o multitudine de mini-games 2D, într-un stil destul de asemănător cu *MarioWare*. Nu mai puțin de 150 de astfel de jocuri puzzle vor fi disponibile la început, cu încă cel puțin 50 de jocuri care vor apărea, ulterior, putând fi descărcate gratuit. Mini-game-urile sunt ordonate în 10 subcategorii.

PRODUCĂTOR: ATARI PUBLISHER: ZSLIDE GEN: PUZZLE TERMEN: Iunie 2007

Pursuit Force: Extreme Justice



După o scurtă perioadă de liniște, cei din gașca *The Pursuit Force* sunt rechemati în Capital City, pentru a se ocupa nițel de noile bande de infractori care pun, încet, încet, stăpânire pe oraș. Doar tu vei putea pune capăt valului mare de crime ce a transformat, practic, liniștitul așezământ într-o adevărată zonă de război.

PRODUCĂTOR: SONY PUBLISHER: BIGBIG GEN: CAR COMBAT TERMEN: Iunie 2007

GRUPUL REALIZAT DE CIUMA

Legend Of The Dragon

Producător Neko Entertainment
 Publisher Game Factory
 Gen Fighting
 Termen 01.06.2007

BUZZ! Junior: Robojam

Producător SCEE
 Publisher SCEE
 Gen Entertainment
 Termen 01.06.2007

Thomas & Friends: A Day At The Races

Producător Broadword Entertainment
 Publisher Blast! Studios
 Gen Entertainment
 Termen 01.06.2007

C.S.I. : 3 Dimensions Of Murder

Producător Telltale Games
 Publisher Ubisoft
 Gen Adventure
 Termen 08.06.2007

Shrek The Third

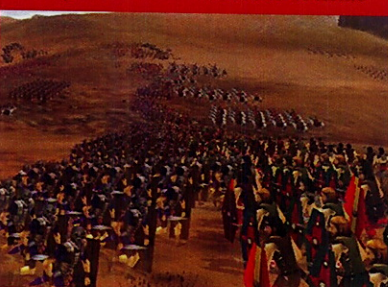
Producător 7-Studios
 Publisher Activision
 Gen Action-Adventure
 Termen 22.06.2007

Impossible Mission

Producător System 3
 Publisher Play It!
 Gen Action
 Termen 22.06.2007

Hamster Heroes

Producător Data Design
 Publisher Metro 3D
 Gen Puzzle
 Termen 23.06.2007

History Channel: Great Battles Of Rome

De data aceasta, PlayStation 2-ul va fi binecuvântat cu un titlu ce aparține unui gen cam rar întâlnit pe această platformă. Este vorba de **Great Battles Of Rome**, un joc de strategie ce vrea să redea un feeling de război total și posesorilor de PS2.

PRODUCĂTOR: SLITHERINE SOFTWARE PUBLISHER: BLACK BEAN GAMES
 GEN: STRATEGIE TERMEN: 01.06.2007

Rogue Galaxy

Avem de a face un RPG în stil japonez dat de cel de la Level 5. Ni se promit mai mult de 100 ore de joc prin tot felul de locații care ne vor lăsa gura apă.

PRODUCĂTOR: LEVEL-5 PUBLISHER: SCEE
 GEN: RPG TERMEN: 22.06.2007

Harry Potter and The Order Of The Phoenix

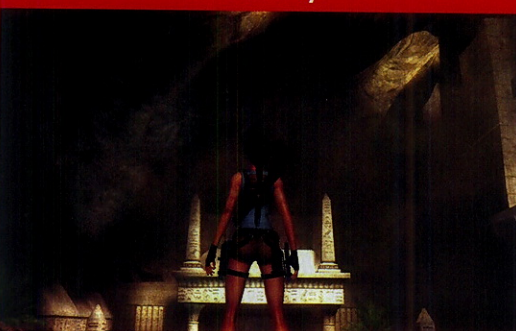
Acest titlu este destul de important în rândurile posesorilor de PS2 deoarece jocurile Harry Potter au strâns întotdeauna o masă mare de juniori și fani înrăți.

PRODUCĂTOR: EA PUBLISHER: EA
 GEN: ACTION-ADVENTURE TERMEN: 29.06.2007

Samurai Shodown 6

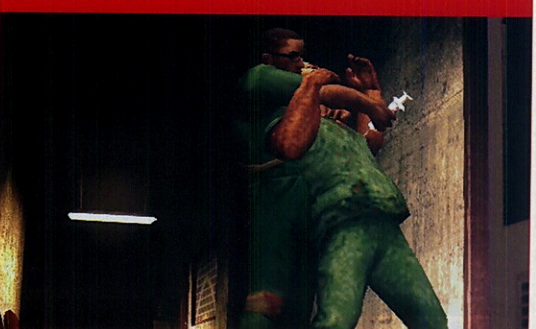
Acest fighting game face parte dintr-o serie mult așteptată pe plaiurile japoneze. **Samurai Shodown 6** ne va face multe bătălii în palme grație butonării controlului.

PRODUCĂTOR: SNK PLAY MORE PUBLISHER: IGNITION ENTERTAINMENT
 GEN: FIGHTING TERMEN: 29.06.2007

Tomb Raider: Anniversary

După atâția ani de **Tomb Raider**, era normal ca Eidos să celebreze vârsta venerabilă a Larei Croft printr-un joc aniversar. Aventura începe în iunie a.c., voi doar să fiți pregătiți să o primiți cum se cuvine.

PRODUCĂTOR: CRYSTAL DYNAMICS PUBLISHER: EIDOS INTERACTIVE
 GEN: ACTION-ADVENTURE TERMEN: 08.06.2007

Manhunt 2

Una din cele mai importante apariții pe PS2 din acest început de vară. **Manhunt 2** va fi un joc extrem de brutal, la fel ca predecesorul său, producătorii spun că au rămas fideli formulei originale, adăugând doar câteva îmbunătățiri și o poveste cu totul nouă.

PRODUCĂTOR: ROCKSTAR LONDON PUBLISHER: ROCKSTAR LONDON
 GEN: ACTION TERMEN: 08.06.2007

Pangya! Golf with Style



Chiar dacă americanii se bucură de acest titlu încă de anul trecut, săracii europeni și australieni au fost lăsați pe dinafară. Ce să-i faci, așa stă treaba cu regionalizarea produselor asiatice. Nu pentru mult timp însă - dacă **Wii Sports Golf** vi s-a părut prea simplu, iar **Tiger Woods** nu s-a dovedit a fi pe gustul vostru, acest golf cartoonish e ceea ce așteptați.

PRODUCĂTOR: NITREVEE SOFT PUBLISHER: NINTENDO
GEN: SPORT TERMEN: 08.06.2007

Big Brain Academy: Wii Degree



O colecție impresionantă de mini-joace, **Brain Academy** se îndreaptă acum și spre coclaurile Wii-ului. Dacă ați avut sau ați simțit vreodată nevoia de a vă pune creierul la încercare prin intermediul a tot soiul de jocuțele storcătoare de intelect și neuroni, atunci **Brain Academy** este exact ceea ce căutați.

PRODUCĂTOR: EDUTAINMENT PUBLISHER: NINTENDO
GEN: PUZZLE TERMEN: 11.06.2007

Chicken Shoot + Egg Catcher

Producător	Destination Soft
Publisher	Zoo Digital
Gen	Action
Termen	29.06.2007

G1 Jockey Wii

Producător	Koei
Publisher	Koei
Gen	Sport
Termen	29.06.2007

Harry Potter and the Order of the Phoenix

Producător	EA
Publisher	EA
Gen	Action-Adventure
Termen	29.06.2007

Driver Parallel Lines

Producător	Reflections
Publisher	Ubisoft
Gen	Driving
Termen	iunie 2007

Pokémon Battle Revolution



Iată că avem de-a face și cu primul joc pentru Wii cu feature-ul online multi-player activat. **Pokémon Battle Revolution** va fi un fantasy turn based strategy în care simpaticele (și în același timp, extrem de stresantele, după un timp) animăluțele monoslabele se vor întâlni pe câmpul de luptă și își vor administra bătaia cum scrie la carte.

PRODUCĂTOR: GENIUS SONORITY PUBLISHER: NINTENDO
GEN: TBS TERMEN: 25.06.2007

Cosmic Family



Se știe de mult că Wii a fost conceput în mod special pentru a servi nevoilor ludice ale familiei, în primul rând. **Cosmic Family** este un asemenea titlu, un action care se îndreaptă în special spre copiii cei mici (și de ce nu, spre părinții acestora, deoarece cunoștințele în domeniul IT ale ambelor categorii sunt aproape identice).

PRODUCĂTOR: UBISOFT PUBLISHER: UBISOFT
GEN: ACTION TERMEN: 29.06.2007

Mortal Kombat: Armageddon

Producător	JGI
Publisher	Midway
Gen	Fighting
Termen	iunie 2007

PuzzleBall

Producător	Tesco
Publisher	TBA
Gen	Puzzle
Termen	iunie 2007

Shrek the Third

Producător	Shaba Games
Publisher	Activision
Gen	Action
Termen	iunie 2007

Dave Mirra BMX Challenge



Băiet fiind, străduiește cutreieram cu al meu **BMX**, rugănit acum și lăsat de paragnă prin garajul părinților. Nu de alta, dar e o bicicletă micuță și sensibilă, care cu greu ar mai putea suporta calvarul prin care am purtat-o în tinerețe. Nu e nici o problemă însă, iată că vom avea parte de un simulator de curse **BMX** și pe Wii, în curând.

PRODUCĂTOR: LEFT FIELD PUBLISHER: 505 GAMES
GEN: RACING TERMEN: IUNIE 2007

Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer



Și cum e la modă ca producătorii de jocuri să meargă simultan pe plată cu marile companii producătoare de filme, iată că răsar și **Rise of the Silver Surfer**, titlu inspirat din filmul omonim ce trebuie, și el, să ne onoreze curând cu prezența. Cei patru eroi vor trebui să facă față unor noi pericole, iar noi, noul titlu de producție în masă.

PRODUCĂTOR: 7 STUDIOS PUBLISHER: TAKE-TWO
GEN: ACTION TERMEN: IUNIE 2007

M&M's Break'em

Producător DSI
 Publisher Zoo Digital
 Gen Action
 Termen 15.06.2007

Bratz Ponyz

Producător TGF
 Publisher The Game Factory
 Gen Virtual Life
 Termen 22.06.2007

Chicken Shoot + Egg Catcher

Producător Destination Soft
 Publisher Zoo Digital
 Gen Action
 Termen 29.06.2007

Harlem Globetrotters World Tour

Producător DSI
 Publisher Zoo Digital
 Gen Sport
 Termen 29.06.2007

Harry Potter and the Order of the Phoenix

Producător EA
 Publisher EA
 Gen Action-Adventure
 Termen 29.06.2007

Anno 1701

Acest simulator de explorare, colonizare și alte cele, cu o acțiune ce se desfășoară în secolul al XIX-lea, își continuă minunatele aventuri și pe Nintendo DS. Toate opțiunile cu care ne-am obișnuit în varianta pentru PC vor fi disponibile la o atingere de pix, de la construirea unor superbe orașe, până la comerțul cu tot soiul de bunătăți, materiale de construcție, bijuterii sau produse scumpe.

PRODUCĂTOR: SUNFLOWERS PUBLISHER: DISNEY
 GEN: STRATEGIE TERMEN: 16.06.2007

Brothers in Arms DS

Scoate-ți armamentul de la naftalină pentru că te așteaptă câteva ore bune de petrecut în spatele frontului inamic. FPS-ul tactic de la Ubisoft, după ce a luat frumusețea drumul PC-ului și al celorlalte console care se respectă, a decis să-și încerce norocul și pe simpatica portabilă a celor de la Nintendo. Dacă va fi o portare strălucită sau o dezamăgire totală, rămâne de văzut în luna iunie a.c.

PRODUCĂTOR: UBISOFT PUBLISHER: UBISOFT
 GEN: FPS TERMEN: 08.06.2007

Transformers: The Game

Am crescut de mici cu aceste desene animate. Mașinute amatoare de Energon care se transformau cât ai zice pește în niște roboți imenși și devastatori... ce se ciomăgeau între ei mai ceva ca românii și turcii. Ei bine, cum filmul să apară și cum se laudă că va fi un blockbuster de calibrul, nu se putea să nu ni se pregătească și varianta ludică a acestuia. Așadar, pregătiți-vă motoarele.

PRODUCĂTOR: ACTIVISION PUBLISHER: ACTIVISION
 GEN: ACTION TERMEN: 20.06.2007

Mega Man ZX

Aventurile lui Mega Man continuă, de această dată pe Nintendo DS, într-un titlu action care ne va permite fie să intrăm în pielea lui Grey, fie în pielea lui Ash, și să tăbăcim fundulețele vicioase ale adversarilor noștri. Jocul va fi dotat cu wireless play, ce va permite jucătorilor să încerce un cooperativ de toată frumusețea. Dacă sunteți fani ai acestor francize, vă recomandăm să puneți mâna pe acest titlu.

PRODUCĂTOR: INTI PUBLISHER: CAPCOM
 GEN: ACTION TERMEN: 22.06.2007

SimCity

Prea multe lucruri noi nu sunt de spus atunci când vine vorba despre Sim City. Toată lumea a auzit de acest joc încă din vremurile de mult apuse pe când trona mlaestuos pe casele magnetice pentru sistemele Spectrum. Acum, EA Japan s-a pus pe lucru și încearcă o portare a lui Sim City 3000 pentru DS. Titlu a fost optimizat pentru controlul cu stylus-ul, include mini-games și are 3 moduri de joc.

PRODUCĂTOR: EA JAPAN PUBLISHER: EA GEN: SIM TERMEN: 22.06.2007

Touch Darts

Dacă sunteți pasionați de Darts, iar din acest motiv frecențați destul de des cafelele sau saloanele de biliard pentru a vă etala măiestria aruncatului la țintă, atunci acest nou titlu de la Sega vă va mai potoli setea nitei. Jocul este dotat cu competiții de Darts individuale, precum și cu o combinație interesantă de moduri de joc multiplayer, bașca o sumedenie de mini-games.

PRODUCĂTOR: SEGA PUBLISHER: SEGA GEN: SPORT TERMEN: 22.06.2007



18+

God of War II



A apărut din neant, din vremurile când titanii existau pe Pământ, zeii se îmbătau ca muritorii, iar eroii mureau ca niște idealști ce erau. A surprins prin furia și ferocitatea sa. A plăcut tuturor jucătorilor îmbătrâniți pe PS2. **A devenit o legendă izvorâtă chiar din Legendele Olimpului. Este Zeul PlayStation 2... este God of War!**

Precedat de o aură divină, **God of War II** se întoarce azi cu surle și trâmbițe, așteptările noastre fiind mai mari, căci efectul surprizei nu mai există, pe Kratos pândindu-l acum o soartă fără echivoc, demnă de un adevărat spartan: întoarcerea pe scut sau sub scut.

L-am urmat prin întreaga Grece. L-am urmat până și în Hades, într-atât de mult l-am iubit pe acest erou care nu căuta altceva decât răzbunarea pe zei. Proaspăt stăpân al tronului Zeului Războiului, Kratos se hotărăște să continue războiul pe care l-a început, mai mult, vrea o ultimă provocare: de

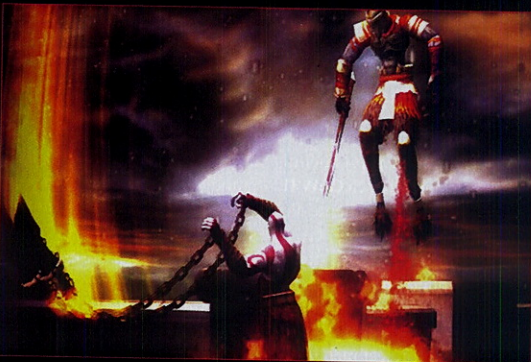
data aceasta, însuși Zeus trebuie să cadă! Astfel se întoarce pe PS2 unul dintre cele mai iubite jocuri din istoria consolei, un action pur sânge care a reînnoit genul și care acum închide în glorie ciclul monolitului negru al Sony.

Bunicule, spune-mi o poveste...

Proaspăt desemnat Zeu al Războiului, Kratos nu are prea mult timp la dispoziție să se bucure de noul lui statut. Predisus către hipertensiune, Kratos nu își găsește liniștea decât în fruntea spartanilor săi fideli, prin masacre și distru-

geri, cu scopul cuceririi întregii Grecii. În ciuda atenționărilor Athenei, călcată pe bătătură de tot acest haos, Kratos nu ezită niciodată să intre în noi lupte, în mijlocul armatei sale. Dar la orizont ia viață un nou adversar de temut, impozant cât toată mitologia grecească, teribilul Colos din Rhodos. Mărinimos nevoie mare, Zeus face un târg: Blade of Olympus în schimbul puterilor lui Kratos. La capătul puterilor, dar învingător, Kratos își dă seama de escrocheria divină. Toată lupta nu a fost decât o diversiune destinată să-l slăbească pentru ca Zeus să se poată debarasa de el. Fără suflu

și aruncat în labele infernului, Kratos supraviețuiește grație zeiței Gaia. Mama Pământ a suferit o indigestie nasoală în momentul înfrângerii în fața Zeilor în lupta pentru dominarea lumii. Drept gaj pentru învierea sa, Kratos trebuie să accepte o misiune de maximă importanță pentru lume: să legească pe cele trei Sisters of Faith (Atropos, Clotho și Lachesis) și să dea timpul înapoi pentru a-i da lui Zeus oboiul atât de necesar în cazul unui deces grec. Întregul quest este marcat de acest obiectiv care aproape că devine o obsesie și pune scenariul între paranteze





pe întreg parcursul jocului, lăsând loc acțiunii pure. Avem de-a face cu un exemplu clasic de episod de tranziție? Da, în toate sensurile termenului.

Jos Zeus! This is Spartaaaaa!

Cei care ați jucat prequel-ul veți remarca imediat că *GoW II* reia cele mai bune elemente ale jocului, îmbogățindu-le cu o inflație de boși și sărăcind story-ul și dificultatea luptelor de la nivelul *God* și *Titan*, mai mult ca sigur pentru a urni hoardele de cumpărători spre cel mai apro-

piat magazin. Trebuie spus însă că *God of War II* are multe superlative, pasajele plictisitoare fiind inexistente, căci platform-ul, puzzle-urile și combat-ul sunt perfect alternate, așa că rămâi preț de 12-15 ore (în funcție de nivelul de dificultate ales) cu retina ținută în priză de grandioarea jocului. Sub aspect tehnic *God of War II* atinge standarde nebănuite pe PS2, adjudecându-și indiscutabil toate premiile pentru grafică pe muribunda consolă Sony. JOCUL rămâne însă tot timpul pe primul plan, cu artificii

vizuale de-a dreptul halucinante, boși monumentali care îți umplu întregul ecran fără ca framerate-ul să scadă. De multe ori, însă, jocul se complăce în propria sa frumusețe, multiplicând perspectivele stratosferice pentru a-l pierde pe Kratos pe undeva în ecran, sau îndrăznind câteva găselnițe vizuale pe care nu le poți vedea pe altundeva. Multe v-aș spune la acest capitol, dar nu mă lasă conștiința să vă stric plăcerea propriei descoperiri.

Capitolul care a satisfăcut pe toată lumea, sistemul de com-

bat a fost retușat și chiar îmbunătățit în acest sequel. Regăsim toată furia, violența, forța unuia dintre cele mai expresive personaje apărute în întreaga istorie a jocurilor video, la fel de bine cum descoperim și multe concesii făcute către "casual gamers", în așa fel încât jocul să nu mai fie rezervat elitelor pad-ului, cel puțin pe primele două niveluri de dificultate. Practic *God of War II* este exact opusul lui *Devil May Cry* (inițial, *God of War* a fost chiar numit "*Devil May Cry occidental*"), cu care are foarte multe de împărțit,



mai puțin noțiunea de timing. Acolo unde jocul de la Capcom practică o abordare elitistă, în care dodge-ul, combo-urile, parările devin o adevărată știință, sequel-ul de la Sony are o orientare mult mai accesibilă publicului larg. Blades of Athena prinse de brațele body-buildat-ului Kratos despică aproape orice adversar (practic, nici nu simți trecerea de la Blades of Chaos, cu care începi direct pe level 5) și sunt suficiente câteva combinații pentru a dezlănțui serii de combo-uri de 25-30 hits, sau chiar mai bine

de atât. Red Orbs ți se revarsă ca din Cornul Abundenței pe nivelurile de dificultate reduse, nu mai ai nevoie de level 2 sau 3 la anumite vrăji pentru a putea încheia o luptă mai dificilă etc. Jucătorilor hardcore le rămâne modul Titan... asta e, avantajul acestei simplificări este o satisfacție imediată și fără timpi morți. Exact ca în prima parte, fiecare adversar este dator cu o moarte, în environments atât interioare cât și exterioare, minuțios lucrate, totul oferindu-ne un spectacol unic susținut tot timpul de o coloană

sonoră excepțională și de sunete în perfectă armonie cu Kratos și adversarii lui. De exemplu, dacă v-a plăcut în *God of War* să smulgeți capete de meduze, aici veți descoperi alte tipuri de decapitări, mult mai spectaculoase.

Colosul s-a trezit din nou la viață

God of War II îți permite să condimentezi rețeta adăugând câteva subweapons și magii între care poți face switch după bunul plac. Spear of Destiny, Barbarian Hammer, Blade of

Olympus, câteva magii și câteva abilități în plus fac din Kratos un tip cu care nu e deloc bine să te pui. Mai mult, spartanul dobândește și o pereche de aripi cu care poate îndeplini visul de veacuri al omenirii, zborul. Pe lângă arhicunoscutele cățărări tip free climbing, de data aceasta, Kratos se poate agăța cu Blades de tavan și poate parcurge porțiuni consistente ale diferitelor locații. Dar una dintre cele mai spectaculoase abilități noi este aceea de "Tarzan, frate cu liana", cu condiția ca o statuie să se afle prin



preajmă. Divinul chel cu chip sculptat ca din stâncă poate acum încetini timpul, ceea ce lasă loc suficient câtorva puzzle-uri foarte simpatice, marca *Prince of Persia*. Există chiar faze de rail shooter, à la *Panzer Dragoon*, călare pe Pegas, foarte dinamice și bine implementate, în care Kratos trebuie să respingă atacurile Grifonilor și

Harpilor. Unicul falset pe care i-l găsești în toată această bogăție a gameplay-ului este faptul că jocul nu încurajează utilizarea armelor secundare, iar magiile mi se pare că nu mai au importanța care le-a fost dată în prequel: acu' poți face upgrade la Typhon's Bane, Chronos' Rage sau Atlas Quake cum te taie capul, cel puțin pe nivelul

de dificultate scăzută. Dar pe măsură ce te consideri mai hardcore și împingi nivelul de dificultate spre *Titan*, trebuie să-ți observi adversarii mai atent, pentru că fiecare are slăbiciuni sau un anumit ciclu de lovituri de care va trebui să profiți exact la momentul oportun (Theseus, de exemplu); dacă unii adversari pot fi sfâșiați de un combo

aerian, alții, mai obezi, sau mai bine protejați vor necesita anumite serii de eschive, combo-uri și vrăji.

Dacă tot suntem în Grecia, după cum Ahile avea o slăbiciune care se numea călcâi, la fel *God of War II* ascunde un punct slab, moștenit din prequel. Este vorba despre combo-uri: în momentul în care ecranul

nul îți explodează de furia loviturilor lui Kratos, este imposibil să mai oprești un combo, fapt care te poate aduce la scăderi dramatice de viață, sau chiar la pierderea unor momente optime pentru terminarea unui boss (vezi lupta cu Perseus, al cărui cercul îi stă cam două secunde, după care, dacă nu ai prins momentul, ia-te și refă tot!). Și tot referitor la gameplay, stresajii pad-ului pot deplânge din nou abuzul de QTE (Quick Time Events) care îi pot împiedica să-și încheie conturile cu un boss în situații în care inima le bate cam zgomotos. Heh, pe de altă parte, timing-ul este suficient de tolerant ca să nu fie necesar să îți etalezi toate skill-urile de gamer. În cel mai trist caz, dacă tot ai eșecuri repetate, atunci jocul îți oferă posibilitatea să continui pe modul *Mortal*, dar... you really suck, în cazul ăsta!

Tehnic? God of War rulezi!

La 60 frames per second chiar și în timpul celor mai haotice lupte, cu scenografii demne de Oscar, o mulțime de efecte vizuale de calitate, *God of War II*, bate tot ce am văzut până la ora actuală pe PlayStation 2. Dacă ținem cont și de faptul că mărimea hărților a fost practic dublată, că avem Motion blur, efecte de dizolvare a particulelor, dăre luminoase, toate acestea pe lângă mobilitatea lui Kratos, bestiile și zeli mitologiei grecești perfect realizați (atât modele cât și animațiile), avem de-a face cu noțiunea de capodoperă pe consola Sony. Chiar dacă este orfan de 480p, *God of War II* ne oferă texturi splendide, bogate și foarte detaliate, colorate... ai senzația că fiecare element a fost gândit și lucrat în parte la măsura de chinez bătrân. O decapitare, o paradă, un double jump, o "fatality", o magie, un combo, totul este în egală măsură impresionant și distractiv.

Spartanul la pachetul Extra Plus

GoW II are un conținut foarte bogat în extra-uri și bonusuri. Cei care doresc să joace mai mult din *GoW II* își pot încerca puterile în *Challenge of the Titans* sau *Arena of the Fates*. DVD-ul conține un documentar care ne dezvăluie o mare parte din secrete și multe picanterii din culisele realizării jocului; avem de vizionat interviuri cu dezvoltorii, making of, scene și niveluri tăiate, explicarea locațiilor și a personajelor etc. Este un adaos extrem de interesant și de plăcut pentru oricine iubește un joc de calibrul lui *GoW II*.

The end begins...

S-o fi făcut așteptat *GoW II*, dar jocul e nebulie cu N mare! Sequel-ul reia toate elementele care au generat succesul primului *GoW*, pe care le îmbogățește reușind să păstreze pe primul plan o jucabilitate de o imersivitate unică. Realizat în mod divin și împingând capacitatea PS2 la maximum, *GoW II* se impune prin ritmul și bestialitatea sa fără să lase nimic la voia întâmplării, multiplicând boșii și secvențele epice la infinit. Dacă *God of War* și *God of War II* sunt considerate cântecul de lebadă al PS2, atunci suntem siguri că *God of War III* va infiera cu orice Blades mânuite furi-bund de Kratos era PS3.

STRĂINUL

Punctaj GOD OF WAR II

PRODUCĂTOR Sony Computer Ent.
PUBLISHER Sony Computer Ent.
AMERICAN'S Santa Monica Studio
OFERTANT Best Distribution
PREȚ 140 lei
VÂRSTĂ de la 18 ani

PRO & CONTRA

- Violență & bestialitate
- realizare de milioane
- ritm infernal
- design de nivel unic

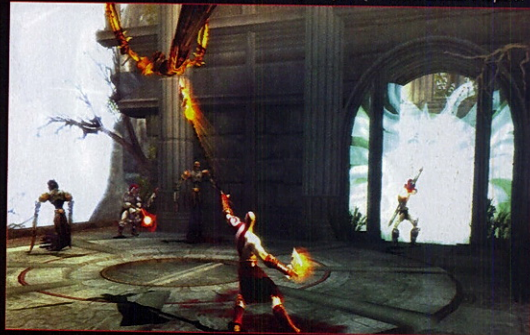
● unde-l story-ul?



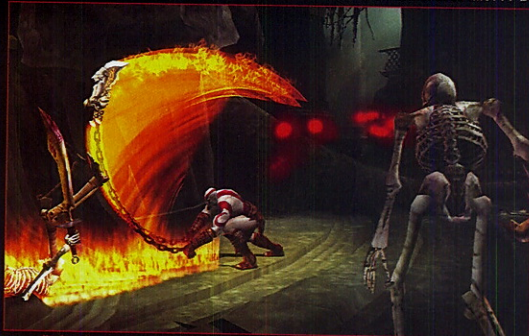
ZICI CA AI PROBLEME cu prostata? Hai că te scapă bătrânul Kratos de ele!



KRATOS (INARIPAT) Da, Ikratos zboară planat pe suprefețe reduse. Efectul e rupere!



ROAAAAARGH credeai că am terminat cu tine???




AMARAȚII ĂȘTIA de scheleți nu au nicio șansă în fața unui asemenea combo



Halo 3

Producător: Bungie Ofertant: Microsoft Termen: trim. IV 2007



Fanfarele militare nu sunt de-ajuns pentru a primi acest joc cum se cuvine. **Halo a făcut furori peste tot în lume printre jucătorii de Xbox, Halo 2 a ridicat standardele, iar acum, cei de la Bungie au decis să încheie faimoasa lor franciză cu un al treilea episod.** Halo 3 promite a fi o nouă referință în domeniu și, desigur, un motiv în plus pentru achiziționarea unui Xbox 360.



Istoria unui monstru sacru

2007 este anul de grație în care avem onoare să punem capăt eternului război ce ne-a ținut în priză încă de la apariția Xbox-ului pe piață. Au trecut 6 ani de când Xbox a fost lansat, iar primul **Halo** a devenit piesa de rezistență a consolei. **Halo** a avut un control senzațional pe consolă, un gameplay extrem de atractiv, iar sroy-line-ul a fost de nota 10. Din păcate, posesorii de PC-uri au apucat să joace **Halo** la mai bine de un an de la apariția pe Xbox, dar așteptarea lor a meritat în mare măsură. **Halo** a reușit să aducă o porție bună de acțiune și pe PC, deși această versiune era plină-ochi

de bug-uri.

La 3 ani după grandiosul **Halo**, Bungie a revenit în forță cu **Halo 2**. Posesorii de Xbox nu au fost niciodată mai fericiți. Deși **Halo 2** nu s-a ridicat la nivelul așteptărilor din punct de vedere al firului epic, jocul a reprezentat o bombă pentru industria jocurilor. Mulți au spus că singleplayer-ul este cam scurt, dar toți au tăcut atunci când au încercat modul online. Xbox Live a devenit atunci punct de întâlnire pentru toți jucătorii de **Halo** ce doreau să își etaleze talentele. Consola de joc era aceeași, dar grafica a fost îmbunătățită considerabil. Toate puse la un loc, aveam un shooter excelent care a ridicat din nou ștacheta pe piața jocurilor video. Acum,

fără alte devieri de la subiect, suntem pe punctul să fim părtași la încheierea unui război de amploare. Este pregătit oare Xbox 360 pentru o asemenea furtună?

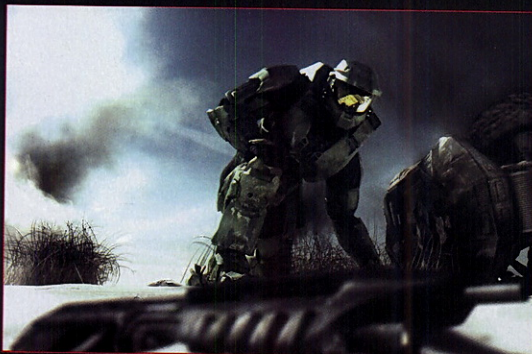
The End Is Near

Master Chief revine pe televizorele noastre, de data aceasta ca un veteran, trecut prin sute de lupte și, în același timp, ca un personaj un pic obosit după anii petrecuți pe câmpul de luptă. A treia

parte a seriei vrea să încheie socotelile și să aducă un deznodământ evenimentelor petrecute în **Halo** și **Halo 2**. Pentru cei ce nu au pus mâna pe **Halo 2**, este bine să aflați că Bungie a făcut o glumă sadiică pe seama fanilor. La finele jocului, pe o navă spațială ce stă să se prăbușească, Master Chief, captiv în măruntaiele acesteia, transmite comandantului o replică demnă de orice spartan "I'm finishing this fight", replică după care puteți vedea genericul de final al jocului. Fanii au aruncat cu controller-ele de pereți sau de televizor la văzul acestui lucru, fiind frustrați că nu au gustat din bălălia finală. Ei, dragii moșului, bălălia finală

se dă în **Halo 3**, o bălălie ce vrea să încheie aventura o dată pentru totdeauna. Iar ca războiul să fie pe măsura așteptărilor noastre, ne vor sta la dispoziție puterile grafice next-gen ale Xbox 360. Trailer-ele oficiale ale jocului, sunt, pe scurt, "bestiale"! Scepticii cărcoteau că Bungie nu va putea să construiască un asemenea motor grafic, trailer-ele fiind prerandate. Producătorii ne asigură că vom primi exact ceea ce vedem. Adică o minunăție. High-Definition-ul se va pune în valoare aducând un adevărat spectacol de culori pe ecranul televizorului. Master Chief este în mod evident obosit și epuizat de război, și secvențele cu Cortana (o mai țineți minte?) lasă să se vadă că nici ea nu se simte mai bine. Master Chief este înfățișat ca un războinic ce a văzut bălălii oribile, iar acest lucru este evident. Iământul este uscat, neroditor, distrus de Conventant. Din cele văzute de noi până acum, **Halo 3** arată splendid. Cerul, norii, vântul, particulele de praf, toate au un grad de realism extrem de verosimil. Armura lui Master Chief reflectă perfect lumina, la fel casca-i cu eternul vizor portocaliu și zgârieturile armurii. De asemenea, producătorii se mai laudă cu încă un detaliu: spațiul în care se desfășoară acțiunea. Suprafața de joc va fi imensă, Bungie provocându-ne un sentiment de măreție vizuală. Este suficient să vă aduceți aminte





de rasa Covenant și de parazitarii The Flood, și să vă imaginați ce grijă la detalii trebuie acordată acestora pentru ca design-ul să pară real, iar personajele și creaturile să fie fluide. Dacă punem în discuție și vehiculele, atunci vă puteți face o imagine despre munca titanică pe care producătorii au depus-o pentru a putea readuce măcelul spațial în universul **Halo** încă o dată, fie ea ultima. Haina next-gen pe care o primește **Halo 3** este un nou motiv pentru hype-ul care se învârtă în jurul acestui titlu. De asemenea, **Halo 3** este acompaniat de o coloană sonoră pe măsură. Accentuată de binecunoscuta temă **Halo**, compusă de Marty O'Donnell, a fost introdusă o muzică nouă care include o fanfară răsunătoare și o secțiune de alarmă puternică. O orchestră compusă din 60 de instrumente și un cor de 24 de oameni au fost angajate pentru a înregistra trailer-ul.

Întreaga orchestră lucrează din greu pentru a aduce feeling-ul epic din nou în scenă. De la falnicul mers al Master Chief-ului până la luptele pline ochi de adrenalină, toate vor fi întregite de un fond muzical care să intre în ton cu gameplay-ul. Din nou, pentru cei ce nu au jucat părțile precedente, trebuie să amintesc Al-ul. O singură scenă de luptă din **Halo** sau **Halo 2** puteau fi rejucate cu ușurință și datorită intensității bătăliei și datorită Al-ului coechipierilor noștri sau al adversarilor, aproa-

pe niciodată neputând fi prinși în momente în care ar face gesturi sau ar utiliza tactici repetate. Acest lucru oferea o rejucabilitate enormă campaniei singleplayer, fanii înrăiți ai seriei terminând jocul de mai multe ori, de fiecare dată cu tactici diferite. Precum știm expresia "If it ain't broke, don't fix it", sperăm că cei de la Bungie nu ne vor dezamăgi în **Halo 3**, aducând Al-ul la un nou apogeu pentru noi, jucătorii.

În încheiere

Pe lângă o înfățișare next-gen, orchestra de muzicieni, și armată de 90 de oameni ce lucrează la joc (jumătate artiști, jumătate ingineri), **Halo 3** vrea să iasă în față prin elementul ce i-a făcut și pe predecesori să fie venerați, adică multiplayer-ul. Chiar la ora actuală, **Halo 2** este cel mai jucat produs pentru Xbox Live, lucru ce îi face pe cei de la Bungie să fie și mai severi cu ei înșiși când vine vorba de multiplayer. Pe lângă campania singleplayer, modul online va fi dezvoltat pentru a prelunge viața jocului și pentru a forma un spirit de concurență pentru jucătorii. De la bătăliile melle, schimbul de focuri, asaltul unor baze adverse până la condusul vehiculelor, toate trebuie integrate perfect în mecanismul de joc. Adăugând în ecuație noile tipuri de arme (despre care încă nu am aflat prea multe), de vehicule și alte bunătăți, distracția ar trebui să fie colosală.

Halo se bucură de un succes enorm și la ora actuală, iar partea a treia vine să încheie socotelile cu rasa extraterestră Covenant. **Halo** dispune de benzi desenate, de action-figures, romane grafice și mai nou are și o licență de film pentru care este în negociere cu cei de la Twentieth Century Fox. Cu acest background solid, **Halo 3** are toate ingredientele necesare să-și facă o lansare de excepție pe Xbox 360 în această toamnă.

Remush

Ce aduce nou Halo 3?

Vehicule noi. Pe lângă vehiculele din **Halo 2**, momentan sunt în producție 4 tipuri de noi vehicule pentru jucători.

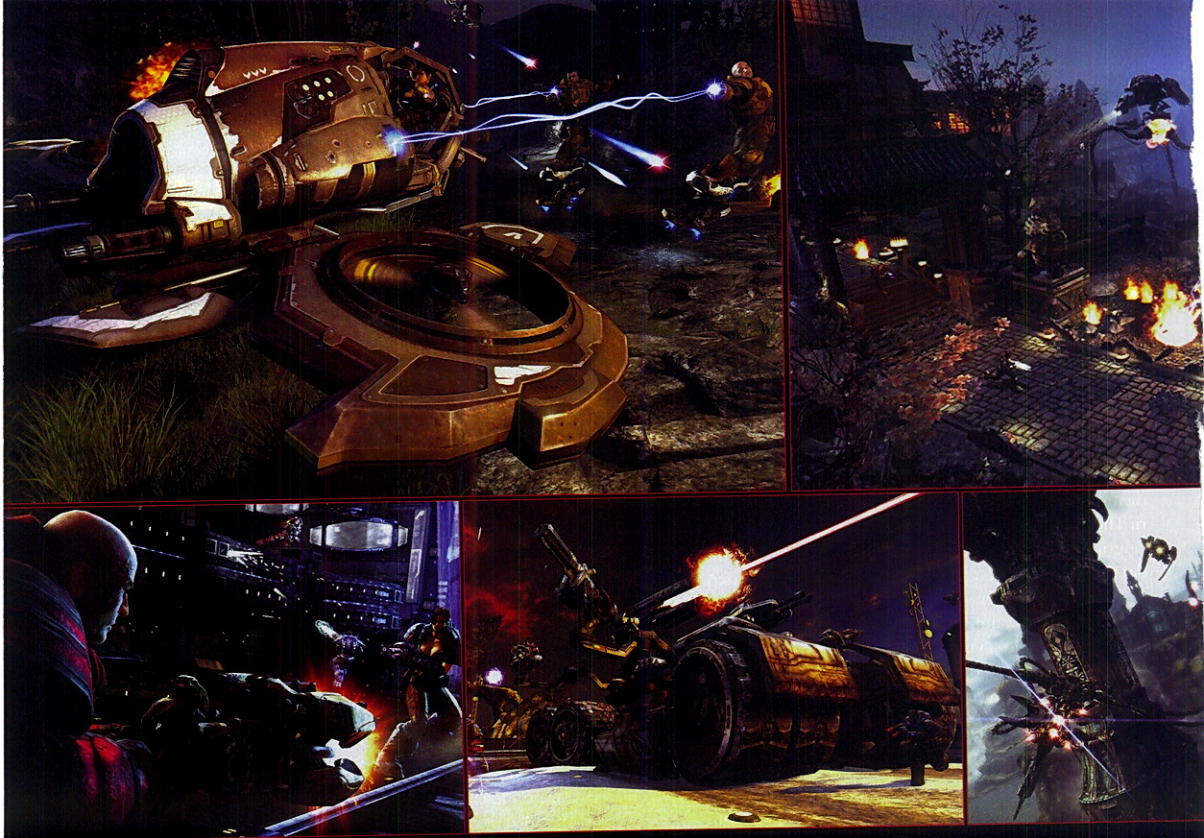
Arme noi. Vor fi introduse noi arme care vor să sporească varietatea din episodul precedent, unele dintre acestea fiind modificate. Cel mai bun exemplu la ora actuală este opțiunea lock-on a rocker-launcher-ului cu care este mult prea ușor să distrugi vehiculele de la sol. Această opțiune nu va mai fi valabilă în **Halo 3**, producătorii vrând să elimine și unele exploit-uri din multiplayer.

O grafică de excepție. Bungie ne asigură că detaliile din trailer-ele oficiale sunt aceleași cu ce vom vedea și în jocul propriu-zis. **Halo 3** va fi din punct de vedere tehnic cea mai mare realizare pe care o va putea gusta Xbox 360-ul. Zic ei.

Modurile de Multiplayer. Pe lângă modurile cu care ne-am obișnuit, adică: *Slayer*, *King Of The Hill*, *Oddball*, *Capture the Flag*, *Deathmatch* sau *Territories* (introdus abia în **Halo 2**), producătorii ne mai promit încă două moduri multiplayer, pe care Bungie le ține încă secrete.

Suprafața de joc. Expresia "cât vezi cu ochii" este cea mai potrivită, Bungie dorind să ofere cât mai multă libertate de joc fanilor, în așa fel încât aceștia să nu simtă niciodată claustrofobia prin coridoarele infinite dintre încăperi. Din trailer-e se pot observa peisaje falnice și superbe, numai bune de explorat la apariția jocului.

AI-ul îmbunătățit. Bungie relatează că acel AI faimos din **Halo 2** se întoarce cu nisa-iva îmbunătățiri, pentru ca jucătorul să nu simtă deloc situații scriptate în tacticile coechipierilor sau ale adversarilor.



Unreal Tournament 3

După un studiu recent al celor de la NPD, nu mai puțin de 62% dintre gameri își petrec timpul online, preferând să își împartă bucuria ludică cu alți tineri asemenea lor.

Nu e de mirare, atunci, că seria Unreal Tournament a fost, este și va rămâne una dintre cele mai titrate și mai tentante oferte în ceea ce privește FPS-ul multiplayer, alături de francize precum Battlefield.

Se apropie colosul

Cum posesorii de X360 au fost binecuvântați de soartă cu fabulosul **Gears of War**, toți ochii se îndreaptă acum, curiosi, spre anticipatul **Unreal Tournament 3**, despre care producătorii, urmând un trend din ce în ce mai comun în industrie, nu se obosesc să ne împărtășească prea multe detalii. Pe lângă numeroasele îmbunătățiri de

gameplay promise, cei de la Epic par a pune o emfază deosebită pe rolul vehiculelor în economia jocului; conform spuselor lor, acestea vor fi mai multe și mai devastatoare decât în titlurile cu care ne-au blagoslovit până acum. De exemplu, rasa The Necris (știți voi, extraterestrii cei urâți, răi, și al dracului de haini din fire) va avea la dispoziție nu mai puțin de 9 ast-

fel de vehicule din care să-și aleagă arsenalul. Ce știm până acum e că jucătorii vor avea șansa de a pilota niște speedere numite Vipers. Fiecare dintre aceste mașinuțe a fost în așa fel gândită încât să permită un grad de manevrabilitate ridicat, permițându-ne să trecem ca prin brânză prin zonele aglomerate, acolo unde, la pas mărunț, am fi decimați în câte-

va secunde. Una dintre cele mai simpatice manevre pe care un Viper poate să o facă este o mișcare kamikaze extrem de potentă, jucătorul sărind în ultima clipă de la bordul vehiculului care urmează să explodeze, cauzând astfel un damage copios în inamicilor aflați în zona de impact. La Viper mai putem adăuga un hover tank numit, sugestiv, Nemesis - un



vehicul de sol foarte puternic, ce are abilitatea de a se adapta diverselor configurații de teren în timp ce se deplasează. Ca abilități ofensive, Nemesis-ul este dotat cu o armă distrugătoare, asemănătoare, dacă vreți, cu turetele standard. Darkwalkers și Fury sunt noi aditii devastatoare în ograda rasei Necris, primele dintre acestea posedând o varietate impresionantă de abilități și dotări, cu care jucătorii pot experimenta după pofta inimii. Aceste imense corpuri mecanice pe trei picioare împart cu dârnicie în jur puternice raze laser ale căror efecte nu cred că este nevoie să vi le descriu, iar ca aspect grafic, pot fi asemănate, dacă vreți, cu tripodurile extraterestre din Războiul Lumilor sau cu Striderii din *Half-Life 2*.

Fiecare Darkwalker poate fi condus de către doi jucători simultani, probabil unul ocupându-se de direcționarea acestuia, în timp ce al doilea este

responsabil cu armamentul din dotare. De cealaltă parte, vehiculele Axon și-au cam păstrat aspectul și utilitatea cu care ne-lităm obișnuiți în ultimul *Unreal Tournament*, bineînțeles, cu aditii și îmbunătățirile de rigoare. Astfel, jucătorii vor putea alege dintre următoarele "produse": Manta, Raptor, Scorpion, The Goliath, Hellbender, Cicada, SPMA, Paladin, Goliath sau imensul Leviathan. Pentru a face lucrurile și mai interesante, aproape fiecare dintre aceste vehicule au primit câte una sau două abilități în plus - de exemplu, versiunea 2007 a Cicada este acum dotată și cu rachete, special gândite împotriva țintelor de sol.

Și mai mult, și mai bun

În ceea ce privește modurile de joc - despre care, cu siguranță, putem spune că sunt sarea, pipерul și boiaua de ardei a fiecărui FPS multiplayer, avem de-a face cu deja clasicele

Deathmatch, *Capture the Flag*, *Onslaught* și *Assault* (într-o perioadă, cele mai gustate și mai jucate, în special în competiții), precum și o noutate interesantă - *Conquest*. Conceptul din spatele acestuia este unul simplu - acela de a permite jucătorilor să se folosească de avantajele hărților mari cât mai mult cu putință. În același timp, sistemul de transport instantaneu a fost introdus, pentru a putea "sări" în mijlocul acțiunii aproape imediat, evitând astfel lungile pelerinaje spre Mecca și Medina, de la un respawn point și până la locația în care se desfășoară acțiunea. Obiectivele din *Conquest* sunt, oarecum, similare cu cele din modul tradițional *Assault*. Adicătelea, jucătorii avansează pe suprafața hărții, capturând tot soiul de bunkere sau alte puncte de interes, iar cu fiecare obiectiv capturat, noi și noi misiuni vor fi disponibile pentru fiecare echipă (misiuni care se vor schimba în

mod dinamic, în funcție de situația dată). Pentru a mai da "aromă" atmosferei, producătorii intenționează să introducă și item-uri deployable, cum ar fi turete automate sau roboței de spionaj.

Lăsând la o parte toate șmecheriile de gameplay, trebuie menționat, chiar și în treacăt, că *UT 3* este probabil, cel mai arătos FPS de până acum. Deja arhicunoscutul Unreal 3 Engine oferă o adevărată trambulină pentru un pas înainte în ceea ce privește evoluția grafică - detaliile ce apar pe diverse hărți sau chiar modelele personajelor sunt dovezi suficiente pentru a ne arăta exact cât a evoluat tehnologia Unreal odată cu anii. Texturi, umbre, reflexii, geometria de nivel, toate acestea au ajuns pe niște culmi atât de înalte, încât mă întreb când va apărea următorul engine, și mai next gen ca acesta, și cum va arăta el.

CIUMA

Producător: Factor 5 Ofertant: SCEE Temen: 28.09.2007



Lair: Beyond the Bridge

Într-o lume sfâșiată de conflicte interminabile și neconținute dezastre naturale, promisiunea păcii se transformă într-o baie de sânge cauzată de trădare. **Călare pe un dragon fioros, antrenat să-și transforme oponentii în piese de lego, va trebui să înfrunți armate întregi pentru a salva civilizația amenințată de dispariție.**

Chiar dacă duhnesc puțin a clișeu, premisele mult așteptatului joc al celor de la Sony are un atu incontestabil: dragonii. Dezlănțuirea unui dragon (sau poate chiar a mai multor asemenea didigoaie) asupra unor armate medievale este una dintre rețetele care funcționează în majoritatea cazurilor. Iar promisiunea de a putea duce lupte aeriene, călare pe dragon împotriva altor zmei călăriți de oponenti controlați de AI sună prea fru-

mos ca să fie adevărat. Cei de la Factor 5, vor să ne îndeplinească însă visele cu un joc cu ambiții revoluționare.

Pe când codrii-i cutreieram...

Producătorii sunt optimiști. Nu doar în legătură cu mecanica jocului, ci în general. Cea mai bună dovadă a acestui lucru este faptul că au promis să termine jocul mai repede decât data de apariție anunțată oficial. Dacă totul le iese conform planurilor, **Lair** nu va trebui

așteptat până în toamnă, ci va apărea încă din iunie a.c. Mai mult, pentru aceeași perioadă producătorii au promis și terminarea unui demo. Vom vedea...

Și cam pe atunci vom și auzi... povestea jocului. Producătorii secretomani nu au vrut să divulge prea multe detalii, pentru a păstra surpriza. Se știe însă că designerii au optat să redea firul epic într-o manieră cât mai lineară, pentru a se putea concentra asupra detaliilor pe care le consideră impor-

tante. Chiar dacă din punct de vedere macro, jocul se va îndrepta pe cărarea zămisliță de producători, luat la bani mărunți, **Lair** va oferi misiuni în care vei fi liber să-ți alegi modalitatea de a atinge scopul propus. Această libertate se va referi mai ales la spațiul în care te miști: vei putea brăzda cerul după plac sau te vei putea coborî aidoma unui înger al războiului care aruncă mingi de foc în stânga și-n dreapta.

Se pare însă că, deși vei



putea lupta și la sol, producătorii au folosit super glue înainte să monteze personajul în șaua dragonului: nu va exista luptă de apropiere cu sabia și scutul, călărețul fiind de nedespărțit de animalul său.

Chiar și așa, nu vom avea de ce să ne plângem, zmeii fiind nu doar avioane medievale, ci și înfricoșătoare creaturi de război, care pot dezlănțui iadul pe Pământ, nu numai din aer, ci și per pedes. Din punct de vedere al gameplay-ului, cele două elemente de bază rămân zburatul și luptele.

Diversitatea va veni din misiunile pe care producătorii ți le vor încredința. Pe lângă promisiunea de a nimici oponenții cu bile de foc sau de a înșfăca țărani și alte creaturi și a-i pune pe orbită prin văzduh, cea mai

interesantă parte a jocului par să fie înțeleșările dintre dragoni. Deoarece la un moment dat acestea nici măcar nu se vor mai gădila după încasarea mingilor de foc, va fi nevoie de lupte corp la corp care se vor desfășura în aer. Nu doar învingerea și doborârea zmeului advers va fi posibilă, ci și preluarea controlului acestuia prin îndepărtarea călărețului din șaua acestuia (recomandăm cizme mărirea 50). Și când doi titani se ciondănesc, nu poate ieși fără pierderi colaterale. Multe dintre elementele componente ale nivelurilor, se vor putea distruge complet sau parțial. Multe dintre misiuni vor presupune eradicarea unor orașe întregi, deci distrugerea și măcelul sunt garantate.

...călare pe un zmeu de sedeam

Și ca totul să fie spectaculos, producătorul a promis că jocul va rula fluid la 30 fps atât în rezoluția de 720p, cât și 1080p. Această promisiune sună puțin cam fantezist dacă adăugăm o altă declarație a producătorilor cum că unele niveluri se vor întinde pe 32 km pătrați.

Ce-i drept, Lair arată deosebit de impresionant, în special suprafețele de apă realizate cu o tehnologie inovatoare.

Nici sistemul fizic nu e de neglijat: producătorii promet că obiectele vor pluti pe apă și se vor scufunda exact ca în realitate. Un alt exemplu sunt exploziile care cauzează valuri ce se revarsă asupra obiectelor din cale.

O altă noutate este introdu-

cerii unui engine care răspunde de derularea bătăliilor de la sol, adică a unui RTS. Acest lucru înseamnă că armatele adverse vor lupta indiferent de implicarea ta, victoria vreunei părți nefiind prestabilită. Acest lucru face gameplay-ul impresionabil și dinamic.

Chiar și cu aceste informații în mână există multe detalii pe care nu le cunoaștem în legătură cu Lair: Beyond the Bridge. Gurile rele spun că multe dintre elementele jocului nu sunt încă finalizate și de aceea nu au fost prezentate, data de apariție din iunie fiind mai fantezistă decât conceptul. În vară vom vedea...

VĂNTURACHE

Final Fantasy Anniversary Edition



Inicial, **Final Fantasy** a fost lansat în anul 1987 - și, pe bună dreptate, a fost întâmpinat de toată suflarea, gameri și critici deopotrivă, drept unul dintre puținele RPG-uri care reușeau să creeze un univers fantasy cu un asemenea grad de imersie. Acum, după douăzeci de ani (fratele Dumas ar fi mândru), celebra franciză se întoarce la respectabilele-i origini, cu un remake al titlului care a dat, de-a lungul timpului, nenumărate sequel-uri și nu mai puțin de 75 milioane exemplare vândute în toate colțurile lumii. Anniversary Edition constă, după cum probabil știți din "refabricarea" pri-

melor două titluri **Final Fantasy** pentru consola PSP a celor de la Sony. Și, prin refabricare, înțelegem tot ce ține de acest proces: un caracter art nou-nouț, grafică îmbunătățită și adusă la cerințele zilei de azi, noi și noi dungeon-uri, o prezentare full wide 16:9 precum și un camera view updatat care le oferă jucătorilor o nouă viziune asupra fascinantei univers **Final Fantasy**.

Pe lângă toate acestea, trebuie să ne pregătim pentru un soundtrack de excepție, și spun asta deoarece toate piesele originale găsite în **Final Fantasy: Origins** (NES) vor fi incluse în acest pachet și, din câte s-a

putut vedea în versiunea japoneză (versiune care, de altfel, a apărut deja în Țara Soarelui Răsare), sunt chiar mai reușite decât versiunea GBA și a sa muzică puternic compresată. FMV-urile de calitate nu se vor lăsa nici ele prea mult așteptate, iar dungeon-ul bonus de la finalul jocului va conține bătălii extrem de violente și periculoase, care vor face din "întâlnirile" cu Chaos (sau cu cameo boss-ul shrine-urilor elementale) o simplă plimbare în parc, cu câinele de leșă. Ca să nu mai vorbim de misterioasa figură ce apare la fântâna din Cornelia, după ce îl învingem pe Garland pentru prima dată...

Final Fantasy Anniversary ar trebui să-și facă apariția, atât în SUA, cât și pe plaiurile europene, cândva pe la sfârșitul lunii iunie a.c., chiar dacă cei cu adevărat nerăbdători pot oricând importa titlul din Orient, însoțit de o opțiune în limba engleză. Durata scurtă de timp până la lansarea oficială a titlului și pe la noi nu justifică însă costul suplimentar, drept pentru care, dacă sunteți un adevărat fan **Final Fantasy** și dacă doriți să rejucați acele clipe ce au pornit nebunia acestei francize, vă recomandăm să mai așteptați nițel, jocul e pe vine!

CIUMA



**CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR**

Duminică	20:30
Luni	17:00
Marți	11:30

TRANSILVANIA



www.dubluclick.ro

DUBLUCLICK

PCGames

best
distribution


UBISOFT





Tom Clancy's Ghost Recon:
Advanced Warfighter 2

Ce joc a fost primul Ghost Recon! Tactic până te durea capul, dificil, un shooter hardcore pentru jucători hardcore. După un mediocru Ghost Recon 2 pe PS2, seria a cunoscut o renaștere acum mai bine de un an cu Advanced Warfighter, joc mai degrabă orientat acțiune decât tactic, cu o scenarizare tipic americană, un Al mediocru, mult bum, bum, pac, pac și blur cât încăpea ecranul. **Fantomele au acum mai puțin de 72 ore ca să împiedice declanșarea unui atac nuclear asupra Statelor Unite. Pe Xbox 360, desigur...**

Story-ul pe scurt

În **GRAW 2** îl regăsim pe gravul de Scott Mitchell, parășutat în plin Mexic pentru a calma spiritele câtorva autohtoni supărați pe democrație. Mocnit la început, conflictul va lua o întorsătură nasoală în momentul în care câteva focașe nucleare vor să se alăture petrecerii, amenințând direct teritoriul american, pe care îl călcăm pentru prima dată în serie. Acum avem ocazia să mai stăm la un foc de tabără cu Ghosts pe hărți mai puțin urbane, a se citi uneori complet deșertice, și care pică bine celor ce preferă discreția ca să lovească la momentul oportun. Scott mai are trei colegi, precum și câțiva invitați (un al doilea squad format din doi oameni, un blindat, un elicopter sau chiar un avion de vânătoare), în funcție de gravitatea situației. Toată această lume a jocului se

învârte în jurul câtorva comenzi simple: te deplasezi în zona indicată, te grupezi în jurul căpitanului, pornești atacul, încetezi tirul, îngrijești un ghost rănit. Posibilitățile par limitate, dar încă nu am vorbit despre noua interfață Cross-Com 2.0.

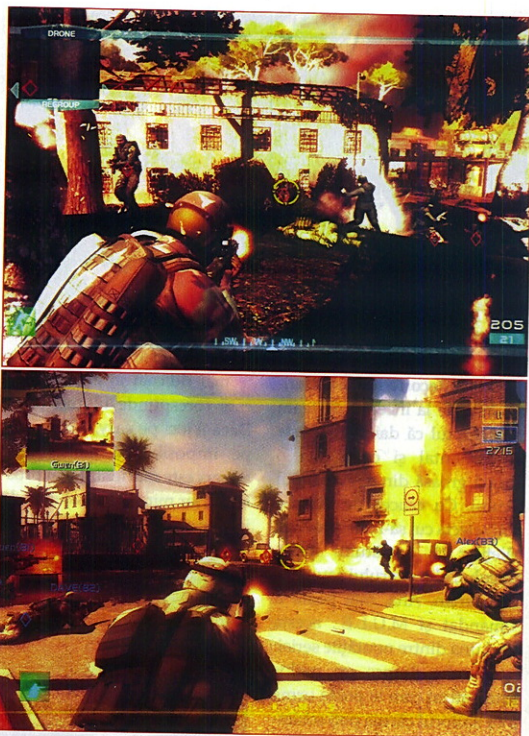
Cross-Com 2.0: GRAW 2 pe noi culmi!

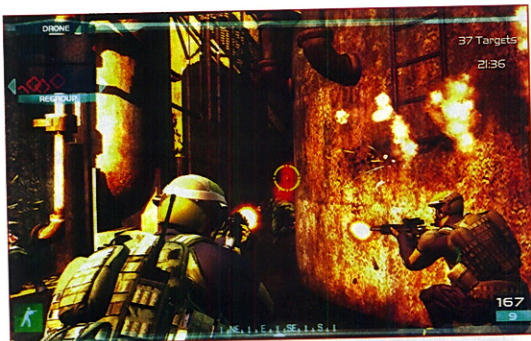
Gameplay-ul este foarte asemănător celui din prequel, cu multe îmbunătățiri și adăugări care perfecționează mecanicile de joc. Și acum îți poți reține suflul în momentul în care ochești, te poți roti, poți alege rata de foc între foc cu foc și rafală, poți face switch între arme și te poți pune la adăpost în spatele diferitelor obstacole. Zoom-ul sniper-ului este ceva mai rapid decât în prequel, așa că acum poți urmări adversarii atunci când aceștia sunt în

mișcare; autonomia Gunner-ului de pe elicopter a crescut, astfel încât cu greu i se supraîncălzește mitraliera.

Dar una dintre cele mai importante noutăți este puterea Cross-Com-ului din dotarea Fantomelor. Cross-Com este un vizor aflat în permanentă conexiune cu satelitul, care îți dă informații în timp real. În prequel, acest vizor îți semnală mai degrabă prezența unor activități ostile, armele pe care le aveai la dispoziție și informațiile de luptă esențiale. Ei bine, Cross-Com 2.0 te poate ajuta să vezi cu ochii camarazilor tăi, din perspectiva blindatelor pe care le comanzi sau a satelitelui spion UAV care, dacă este direcționat și poziționat asupra adversarilor, îi desemnează pe aceștia cu un mic semn roșu. Apeși scurt tasta RB și perspectiva se schimbă rapid (*Assault Mode* și *Recon Mode*), așa că

acum poți observa direct ceea ce se află sub UAV, sau ceea ce privește unul dintre camarazii tăi. Cu ajutorul acestei perspective directe, le vei putea da acestora comenzile mai simple: got o position, take cover, attack sau use. Și în **GRAW 2** se poate utiliza un anumit număr de medikits, marea noutate fiind aceea că acum poate fi îngrijit inclusiv Mitchell, la nevoie. Dacă alegi în team un medic, acesta va avea la dispoziție un număr mai mare de medikits... da, decizia pe care o iei atunci când îți faci squad-ul este foarte importantă: un Anti-tank este esențial, dacă în misiune ai de înfruntat tancuri, și un Sniper este indispensabil într-un câmp deschis. Dacă lași un camarad în agonie, acesta va muri repede și la terminarea misiunii nu-l vei mai putea alege pentru următoarea operațiune.

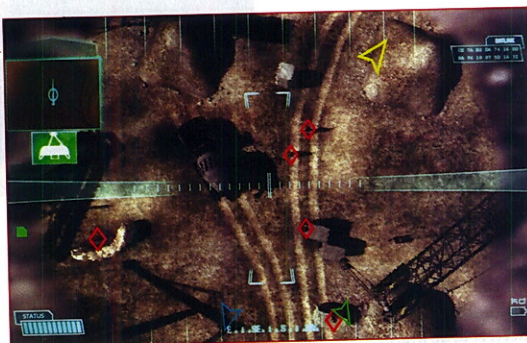




My squad, my life!

Ghost Recon a fost caracterizat încă de la început de team play. Faptul că dai ordine este fundamental și constituie o bucată groasă din gameplay-ul jocului. Cu crucea de direcție poți selecta cui să-i dai comenzi: băieților tăi, satelitului spion, tancului, elicopterului sau unui atac aerian. Aha, mai poate fi comandat și M.U.L.E., acesta fiind una dintre noutățile seriei: este vorba despre un mijloc automatizat care te poate urma și cu ajutorul căruia poți schimba armele și recupera energia pierdută. O altă noutate este atacul aerian care te face să simți ca într-un război real, nu ca într-o acțiune militară de tip special. Uneori trebuie să îți comanzi simultan camarazii, tancul, elicopterul și eventualul atac de bombardiere: deh, nu-i ușor să fii un bun tactician! Dacă e să unim utilizarea Cross-Com cu sistemul de comenzi, trebuie spus că putem chiar termina o misiune fără să mișcăm câtuși de puțin personajul principal, grăbind acțiunile prin vizualizarea camerelor și controlând operațiunile din linia a doua. Nu trebuie să trimiți întotdeauna trupele înainte, dar este recomandat pe gradele de dificultate mai avansate, când lupta devine acerbă. Ubisoft susține că ar fi schimbat dificultatea medie pe easy, iar cea easy pe very easy. Dacă e să-l joci cu parametri de default, **GRAW 2** poate fi terminat în mai puțin de 9-10 ore, cu men-

ținea că ai parte de o dificultate mai ridicată în ziua a treia, care corespunde ultimei părți. Dacă îl joci pe easy, este aproape imposibil să mori, AI-ul advers este mai lent și mai prost-tănat, iar mira ta este ajutată de joc, pe când cea a adversarilor e



total imprecisă. În orice caz, camarazii tăi se comportă foarte bine, arătând un simț incredibil de autoapărare, destul de neobișnuit pentru un AI. Băieții se ascund, se ajută, comunică, ținându-te tot timpul la curent cu informații despre mișcările și numărul adversarilor.

Cooperăm cu GRAWitate

O fi campania lui **GRAW 2** foarte scurtă, dar modul multiplayer online este foarte bun și este mai variat decât cel al prequel-ului. Odată ce te-ai conectat la Xbox Live, jocul dobândește practic încă două fațete. Una este cea în care joci o serie de misiuni în compania a până la 7 amici. Alta este modul Versus, care are 18 hărți pe care

ne putem exercita skill-urile în *DeathMatch*-uri de până la 16 jucători.

Gradul de dificultate al campaniei Coop crește vizibil față de singleplayer, făcându-ne să ne privim ca pe niște titani în cazul în care terminăm o misiune în mai puțin de cinci oameni. Este vorba despre un adevărat "one shot - one kill". Dacă mai setezi și "no respawn", atunci chiar te trezești într-o atmosferă electrizantă, pentru că, odată lovit, nu mai ai cum să reîntri în partidă, devenind o adevărată fantomă. Ca să joci ca lumea campania în multi, trebuie ca fiecare participant să se specializeze într-o tipologie de soldat: rifleman, sniper, anti-tank. Dacă este rănit, rămâi zăcând la sol

decât doi potențiali morți, mai bine un soldat în agonie. Așa-i războiul, ce să-i faci! Numărul armelor pe care le ai la dispoziție a crescut simțitor, arsenalul lui **GRAW 2** numărând acum și unele prototipuri cum este pușca Rx4 Storm sau rachetele teleghidate.

În ceea ce privește modul Versus, în **GRAW 2** se poate gestiona un clan prin intermediul diferitelor opțiuni pe care le găsești în meniu. Odată ce ai accesat lista de amici, îi selectezi pe cei care vor să facă parte din squad-ul tău și trimiți invitațiile; gata, ți-ai creat un adevărat team pe care îl poți denumi, îmbracă într-o uniformă oficială și căruia îi poți pune un motto. Versus are o multitudine de opțiuni și moduri de joc: de exemplu, *Elimination* este un *DeathMatch* clasic, în care colaborezi ca să-l împiedici pe adversar să dețină controlul asupra unor puncte strategice de pe hartă, obiectivul tău fiind acela de a ajunge în anumite locații strategice fără să-l avertezi pe adversar, pe când în modul *Team Battle* te împarți în două squad-uri care, cu ajutorul AI-ului, trebuie să cucerească anumite zone fierbinți. Fiecare dintre aceste moduri poate fi abordat în team sau toți contra toți, și se poate seta tipul de respawn, timpul limită, armele și diferitele restricții, precum și o sumedenie de opțiuni referitoare la uniforme, aspectul și opțiunile jucătorilor. În prequel





nu era deloc greu să-ți pice fisa care sunt punctele de respawn ale adversarului și recunoașterea acestuia devenea mecanică, monotona chiar. Noul sistem de respawn pentru fiecare personaj în parte îl aduce pe acesta într-un punct random din zona team-ului său, faptul fiind posibil grație numeroșilor factori dinamici care reușesc să localizeze punctul ideal unde se poate efectua respawn-ul. Hărțile s-au dublat față de primul GRAW, de la 8 la 16. Încă ceva: multiplayer-ul lui GRAW 2 se poate juca și prin System Link și Local Play, adică în split screen, în până la patru jucători.

Război în toată regula!

Engine-ul grafic al lui GRAW 2 este excepțional. Practic, reușește să gestioneze

un număr impresionant de poligoane și să-ți aștearnă pe ecran simultan o mulțime de efecte grafice. Orizontul vizual a crescut și în timpul plimbării cu elicopterul ai pe unde să-ți speli privirea: vezi orașe întregi, apusuri și răsărituri de soare cum rar ai văzut într-un joc video. Framerate-ul rămâne bătut în cuie la 30 fps, fiind solid și de încredere pe toată durata jocului. HDR este îmbunătățit, cu umbre dinamice care se mișcă și se proiectează pe orice suprafață într-o simulare foarte convingătoare a ciclului zi-noapte ce însoțește misiunea. Gameplay-ul este influențat de acesta, pentru că va fi cu mult mai greu să-ți localizezi adversarul în toată această mișcare continuă pe care o provoacă adierile vântului printre ramurile copacilor ce își proiectează umbrele pe pământ. Explosiile

sunt un adevărat spectacol: efectele de lumină, fumul volumetric, undele de șoc și mișcarea camerei accentuează senzația de realism. Fizica produce efecte secundare asupra environment-ului: mașinile sunt catapultate în aer, obiectele și personajele sunt aruncate la câțiva metri distanță, practic, se pornește o întreagă reacție în lanț! Dorința excesivă a producătorilor de a adăuga detalii și poligoane pe oriunde a diminuat însă calitatea texturilor, care sunt sub media jocurilor pentru Xbox 360.

Sonorul este foarte îngrijit, iar efectele sonore ale armelor ar merita elogi deosebite. Tema principală este cea clasică, ce caracterizează deja *Advanced Warfighter*, iar muzicile care acompaniază acțiunea sunt dramatice și excelent orchestrate. Dacă te poți bucura de Dolby

Digital, atunci sigur vei avea parte de o anumită stare emoțională care îți va influența perioada de joc.

În *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2*, fantomele se întorc într-o formă de zile mari. Foarte intens, sequel-ul este tot orientat action, chiar dacă aspectul tactic pare să mai câștige ceva teren grație Cross-Com 2.0 și unui AI aliat bine pus la punct. În schimb, adversarii sunt tot niște idioți, de unde derivă și o dificultate redusă a campaniei singleplayer. E scurt, dar spectacolul este de milioane de la început până la finele jocului. Modul multiplayer, de o rară bogăție, prelungește enorm durata de joc... Cine s-ar putea plânge după jucarea unui titlu de un asemenea calibru?

STRĂINUL



Punctaj GRAW 2

PRODUCĂTOR
PUBLISHER
OFERTANT
PREȚ
VÂRSTĂ

Obsidian
Ubisoft
Best Distribution
cca. 70 euro
de la 16 ani



PRO & CONTRA

- Cross-Com 2.0 și perspectiva first person
- misiuni variate
- realizare de nota 10
- multiplayer complet
- AI-ul aliat excelent
- campania prea scurtă
- AI-ul advers idioț





MotorStorm



Prăpăstii periculoase, lacuri de noroi, miros de ulei și cauciuc ars, rable zgomotoase și multă, multă adrenalină... **Cam aceștia ar fi cuvintele cheie ale unuia dintre cele mai așteptate jocuri pe PS3.**

MotorStorm are ca punct de pornire cursele off-road, sport care se bucură de un succes răsunător, și căruia producătorii i-au adăugat o doză zdravănă de haos. Rezultatul este o nebunie completă: un joc de curse care rupe orice convenții. Încă de la prima cursă aterizezi în mijlocul unei haite de vehicule care, indiferent de funcție și mărime, se îmbulzesc și încearcă să se arun-

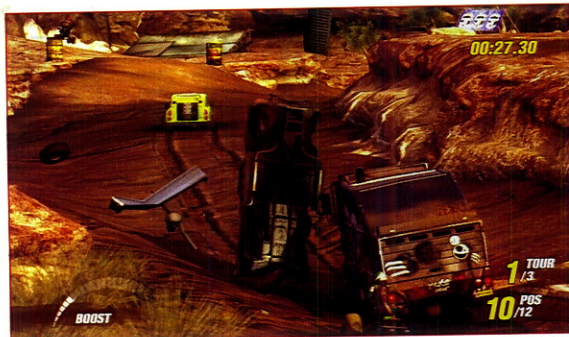
ce reciproc în abis. Ca urmare a inteligenței artificiale agresive a jocului, te vei bucura dacă vei reuși să termini cu bine cursa, nu să câștigi! Indiferent de numărul tururilor sau pista aleasă, tot timpul vei întâlni noi accidente și vei vedea noi scene în care oponenții se prăbușesc în prăpastie, explodează sau intră din plin în decor. Există foarte puține jocuri care să ofere un sentiment atât de viu și de

solicitant ca **MotorStorm**.

Canioane primejdioase

Există însă o ordine minimă, până și în mijlocul acestui haos. De exemplu, producătorii au organizat diferitele tipuri de vehicule în clase, fiecare cu avantajele și dezavantajele sale. Pentru începători se recomandă, de exemplu, camioanele, care, deși sunt mai lente, rezistă la mult mai multe încercări și

sunt mai greu de zdrobit. Avansații pot trece la extrema cealaltă, unde se găsesc motocicletele care sunt foarte agile și rapide, dar ajunge un strănut și te trezești în cădere liberă de pe vreo stâncă. Între cele două poluri, parcul auto mai include mașini de curse, boogies și camionete. Chiar dacă nu putem vorbi de **MotorStorm** ca de un simulator, diferența dintre manevrabilitatea fiecărei





clase de mașini e importantă. Din cauza diferențelor dintre controlul vehiculelor, în funcție de modelul ales, va trebui să abordezi altfel cursele. Astfel se creează o varietate care nu substituie lipsa unui număr mai mare de piste și de vehicule.

Efectul pe care-l exercită **MotorStorm** asupra jucătorilor se datorează și engine-ului grafic ce profită din plin de capacitățile noii console Sony. Lumea vizuală a jocului amintește ușor de **Mad Max**, în timp ce accidentele arată deosebit de brutal, iar oponenții care se apropie periculos de mult de tine și te împing în parape sau în abis, chiar te pot speria. Din punctul de vedere al efectelor grafice sesizăm o ușoară exagerare, pentru a face jocul mai spectaculos. Printre cele mai reușite efecte, deși cele mai exagerate, se numără exploziile: e fascinant să vezi cum, în urma unei sărituri ratate, aterizezi direct de pereții unei caverne, vehiculul tău explodând și dezmemb-

brându-se ca o mașinuță lego, pe fundalul unei imense mingi de foc. De asemenea, sistemul de randare a terenului este cât se poate de reușit, așa că simți pe ce tip de teren conduci.

Design-ul pistelor din **MotorStorm** e fantastic. Fiecare cursă îți propune mai multe variante de abordare, cu diferite cărări și obstacole. De obicei părțile mai ridicate sunt destinate motocicletelor și ATV-urilor, în timp ce partea cea mai apropiată de sol și presărată cu diferite obstacole este terenul de joacă a vehiculelor cu mai multă greutate. Datorită scurtăturilor omniprezente, există pista pe care nu o parcurgi de două ori la fel nici măcar în cadrul unei singure curse cu trei ture. Pistele sunt însă foarte răzbunătoare: dacă nu ești atent, te vei înfige foarte repede în vreun zid sau vei ieși de pe pistă în cădere liberă. Cea mai mare problemă a jocului se leagă tot de piste: nu există destule. Cu mai puțin de 10 piste disponibili-

le, în scurt timp te vei găsi în postura de a concura în aceleași decoruri.

Rutina ne omoară

Un alt minus major al game-play-ului se referă la modul de carieră care nu reprezintă nimic altceva decât o simplă înșiruire de curse sau provocări unice, dueluri speciale sau vreun eveniment mai deosebit. Cursă după cursă trebuie să faci același lucru: să supraviețuiești și să încerci să câștigi.

Producătorii nu au implementat nici măcar modul de **Quick Race**. Astfel, dacă ai chef de o cursă zemoasă, doar de distracție, fără să-ți afecteze cariera, trebuie să te mulțumești cu pistele deja parcurse. Din punct de vedere online, cusurul modurilor de joc dispăre, **MotorStorm** fiind cât se poate de distractiv, mai ales dacă te hărțonești cu prietenii.

Pentru a exista o motivare în plus față de distracție, a fost

inclus un tabel de clasificare, bazată pe numărul de câștiguri. Problema cu acest sistem este faptul că dacă participi la curse cu mai mulți oponenți și te califici în top trei, vei avea un clasament mult mai prost decât doi amici care se joacă numai împreună și-și împart victoriile.

Deși limitat din multe puncte de vedere, **MotorStorm** e un titlu distractiv.

VĂNTURACHE

Punctaj

MOTORSTORM

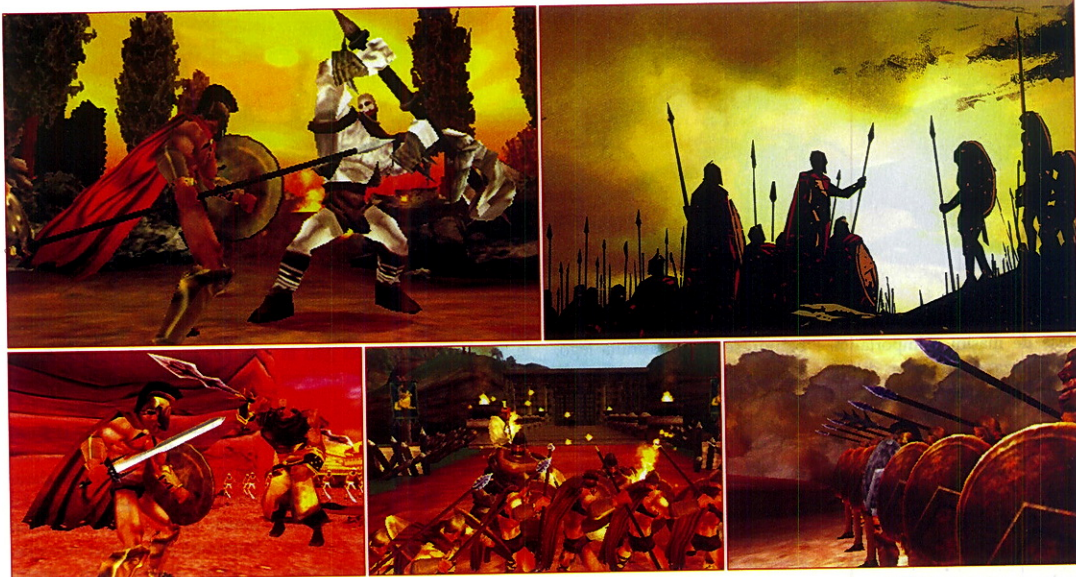
PRODUCĂTOR	Evolution Studios
PUBLISHER	SOCA
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	200 lei
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

- design de nivel reușit
- atmosferă captivantă
- puține piste
- călătorie frustrant de greu

★★★★★





300: March to Glory

Trei sute de spartani, în fața regele lor, Leonidas, mășcăluiesc pentru a-și înfrunta destinul, în singura locație din Grecia în care numărul real al unei armate trece din start în plan secund, Porțile Încinse. Acest petec de pământ, acest coridor de piatră, a păstrat în solul său sângele soldaților ce au luptat într-una dintre cele mai glorioase bătălii purtate vreodată de o armată: Bătălia de la Termopile.

Cu alte cuvinte, iată motivația perfectă pentru a scoate un super joc action, în care povestea nu este altceva decât un simplu motiv pentru a ucide cât mai mulți adversari, iar gameplay-ul are onoare de a trece direct în plan principal. Un astfel de exemplu este jocul celor de la SCEA, *God of War II* care, prin intermediul unui plot simplist, oferă jucătorului foarte multe ore de distracție.

Jocul *300: March To Glory*, în ciuda faptului că nu trebuia

să ne ofere decât lupte antrenante și adversari redutabili, de altfel un lucru normal pentru un asemenea titlu, o dă în bară fără niciun drept de apel.

Din primele minute petrecute cu PSP-ul în mâini, observi cu stupeoare că engine-ul folosit, căruia i se mai face și reclamă la începutul jocului, nu este unul de Doamne ajută.

Texturi urâte și spălăcite, de o calitate jalnică, spații de joc extrem de mici, la care se mai adaugă și o cameră de mântuială, menită să se poziționeze atât de bine încât arcașii nu sunt prezenți aproape niciodată în imaginea redată pe ecran. Bănuiesc că se merge pe pachet complet: dacă totul este făcut de cura publisher-ului, atunci de ce să ne mai chinuim cu asemenea nimicuri!

Nici măcar sistemul de luptă nu este unul care să te facă să treci cu vederea urâtenia acestui titlu. Cu toate că la început acesta îți oferă falsa impresie că

știe mai multe decât arată, adevărul este unul și bun: hack & slash cu nemiluita. Nu faci altceva decât să dai cu sabia sau sulita în stânga și-n dreapta, să mai aplici un scut în pieptul persanului și ... "asta la vista". Dar, ca o oarecare compensare pentru aceste tâmpenii, Collision Studios, producătorul jocului, a inclus un sistem de update simplist, prin care Leonidas are posibilitatea să obțină o nouă armură, sabie, scut sau o nouă sulită. Ori, la anumite momente definite foarte exact de producători, jocul îți deblochează, pe rând, patru noi abilități: blood drunk, în traducere, rage. Mai ai dreptul la o abilitate prin care îți refaci viața, la încă una pentru apărare și la o a treia, slow motion.

Totuși, un aspect pozitiv al jocului se dovedește a fi soundtrack-ul. Chiar dacă acesta este preluat direct din pelicula cinematografică, producătorii neavând o implicație directă, acesta

este bun și îți paralizează nervii, suficient de mult încât să nu arunci PSP-ul pe fereastră din cauza stresului.

Este foarte păcat, dar parcă prea adevărat. *300: March To Glory* este un joc slab, repetitiv și frustrant care profită, pe nedrept, de succesul unui film cinematografic bun. Personal vă recomand să așteptați DVD-ul filmului *300*, decât să aruncați banii pe UMD-ul jocului *300*.

ZULU

Punctaj 300

PRODUCĂTOR Collision Std.
PUBLISHER Warner Bros.
OFERTANT Interactive Ent.
PREȚ Best Distribution
VÂRSTĂ cca. 170 lei
de la 18 ani

PRO & CONTRA
● cinematica jocului sunt ok
● coloană sonoră preluată din film
● performanță slabă
● durată scurtă de viață
● cameră provocatoare de nervi
● grafică de mântuială



Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis

Urmând tradiția prequel-ului lansat în anul 2004 pentru Gameboy Advance, **Mario vs. Donkey Kong 2** pune față în față o ceată de instalatori italieni, cu macaroarele atârându-le din buzunare, și o gorilă uriașă, pusă pe hărță, al cărei exces de testosteron a condus la răpirea opulentului personaj feminin. Și cum Mario are nicaiva experiență atunci când vine vorba de salvat prințese sau alte domnițe aflate la ananghie, ce alt motiv mai bun ne-am dori pentru a porni într-o nouă și palpitantă aventură? Adăugați versiunii precedente a jocului controlul touch screen specific DS-ului, o cohortă de Mini-Marios care să facă treaba murdară în locul leneșului mustăcios, un editor de niveluri, o prezentare specifică și colorată - iată, așadar, cam cu ce se mănâncă titlul de față.

După un intro movie simpatice în care asistăm neputincioși la răpirea dom'șoarei cu pricina, avem la dispoziție o sumedenie

de misiuni, structurate în opt lumi virtuale. Structura lui **March of the Minis** este oarecum similară cu cea din prequel, cu stagii diferite pentru fiecare lume, plus una bucată boss fight la sfârșitul fiecăreia dintre acestea, în care ne vom cionăgi cu fratele maimuță în diverse încleștări simpatice. Cu toate acestea, gameplay-ul a-bordat aici diferă simțitor, aducând mai degrabă cu seria **Lemmings**. Fiecare misiune ne pune la dispoziție un anumit număr de Minis dezactivați, răsfirați în diverse puncte ale hărții pe care trebuie să îi ghidăm cum știm noi mai bine spre ieșire.

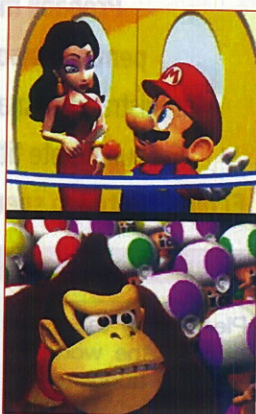
Controlul este extrem de intuitiv - printr-o simplă atingere de stylus, aceștia vor începe a se deplasa într-o anumită direcție, iar noi îi vom putea fie opri din mers, fie pune să sară sau să se întoarcă stânga-mprejur, toate acestea prin simple manevrări ale "pixelului" pe suprafața touch screen-ului. După cum

vă spuneam, scopul fiecărei misiuni este acela de a ghida întreaga ceată de Minis spre ieșire, evitând tot soiul de monștri, capcane, folosindu-te de numeroase trambuline, pereți mișcători și, nu în ultimul rând colectând tot soiul de monede sau alte bonus-uri.

Vi se pare simplu? Nu e chiar așa! Jocul de față este exemplul clasic de "ușor de învățat, greu de perfecționat". O trecere rapidă prin variatele misiuni poate dura până la 4 ore, însă pentru a obține diversele medalii de bronz, argint sau aur, va trebui să devenim adevărați maeștri în a controla simpaticele personaje simultan.

Jocul e unul extrem de amuzant și adictiv, oferă multă distracție și ne aduce cu drag aminte de vremurile bune ale platformelor 2D.

CUMA



Punctaj MARIO...

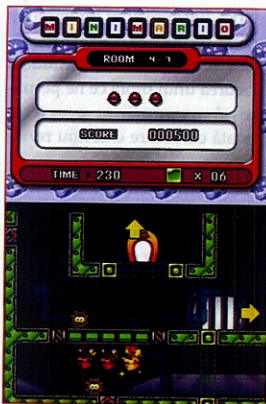
PRODUCĂTOR
PUBLISHER
OFERTANT
PREȚ
VÂRSTĂ

Nintendo
Nintendo
TNT
cca. 100 lei
de la 3 ani



PRO & CONTRA

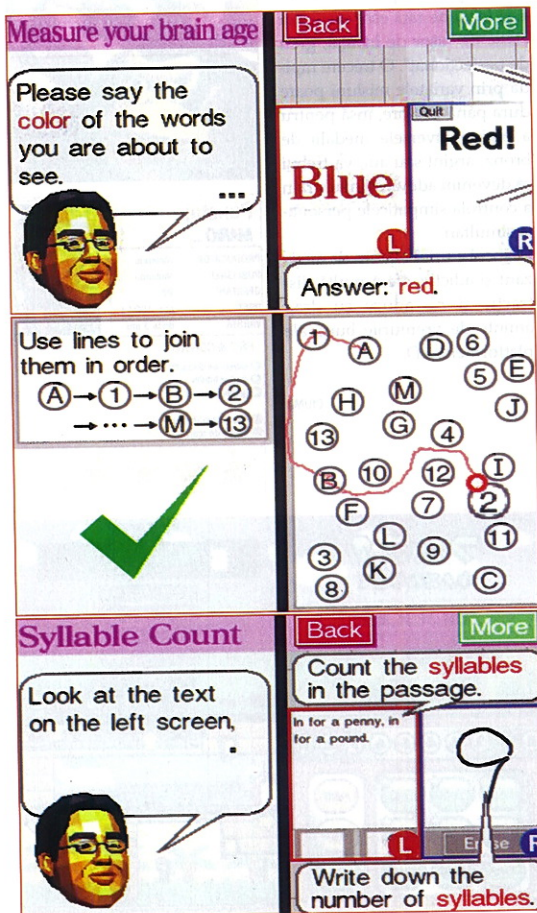
- extrem de distractiv
- control intuitiv
- gameplay clasic
- Poate prea simplu
- Destul de scurt



Dr. Kawashima's Brain Training

Probabil mulți dintre cei care urmăresc evoluția (și câteodată, involuția) jocurilor pentru console, au auzit de Brain Training - titlul a avut un succes de răsunet în Japonia, înregistrând nu mai puțin de 2,3 milioane copii vândute și rareori părăsind topul 10 al celor mai cumpărate titluri, făcându-l astfel unul dintre cele mai de succes jocuri din ultima decadă.

Ei bine, Nintendo speră că Brain Training să aibă succes și pe piețele ceva mai... occidentale.



2+2=5

Titlul este inspirat din munca de-o viață a profesorului Ryuta Kawashima (Universitatea Tohoku, Sendai, Japonia), muncă ce grăvează, în mare parte, în jurul neurologiei, Dom' profesor a scris un bestseller, Train Your Brain: 60 Days to a Better Brain, carte ce îngloba, în esență, o serie destul de lungă de exerciții care ajută pacientul să-și păstreze creierașul proaspăt și tinerel, ca de fecioară.

Foarte multă lume, printre care și numeroși specialiști, consideră că ființa umană folosește doar 10% din capacitatea sa, dar și din potențialul creierului său, însă cercetările lui Kawashima ne arată că toate acestea sunt niște aberații (singura activitate care ar necesita un asemenea "consum" redus de creier ar fi uitatul la televizor, până și somnul ne stimulează mai mult acest organ).

Studiile sale au ajuns la concluzia că, executând exerciții simple, cum ar fi calcule matematice simple sau cititul anumitor texte cu voce tare, stimulează cortex-ul prefrontal și folosește o surprinzător de mare suprafață a creierului. Profesorul crede că acest vital organ ce-i face pe unii să mai și gândească se comportă exact

precum celelalte părți ale corpului nostru - adică, fără nicaiva muncă, se plafonează și începe să se comporte ca și când ar fi mult mai bătrân.

Așadar... Brain Training este alcătuit dintr-o colecție de exerciții simple, destinate stimulării creierului și, în general, întăririi puterilor cognitive ale individului.

Jocul conține, de asemenea, un set de mini-teste prin intermediul cărora putem determina vârsta creierului, precum și în jur de 100 de puzzle-uri Sudoku (pe cuvântul meu, dacă mai văd mult Sudoku în față, la cât hype a început să primească până și prin cele mai dubioase ziare locale, mă arunc de pe bloc). Jucătorii sunt întâmpinați chiar de profesor în persoană, care îi va instrui în legătură cu crearea unui profil ce ne permite să ne urmărim progresul odată cu fiecare exercițiu rezolvat.

Pentru cei care doar vor să vadă cam cu ce se mănâncă titlul, avem la dispoziție o funcție de Quick Play ce ne oferă "sample-uri" din bogata paletă a jocului. A se citi, o metodă excelentă de a momi în mrejele simpatice ale lui Brain Training bunica, mama săcăitoare sau prietena ce vor la restaurant.

Word Memory

Indv. All Next

Overall Top 3

#1 21

#2 17

#3 16

Record

You got
12!

Înapoi la școală

Fiecare dintre aceste exerciții stimulează o parte diferită a abilităților noastre cognitive. Par exemple, cele de calcul (disponibile în seturi de 30 sau 100) sunt destul de ușoare, însă au fost gândite mai degrabă pentru a ne testa rapiditatea și acuratețea.

Cititul cu voce tare (un exercițiu extrem de simpatic, mai ales atunci când decideți să îl "rezolvați" într-o cafea sau într-un loc cu multă lume), de asemenea, testează rapiditatea cu care suntem în stare să parcurgem un capitol din literatura clasică.

Chiar dacă jocul nu are implementat cu adevărat un feature de speech recognition, există anumite mecanisme care ne împiedică să facem ceea ce face tot românul - și anume, să trișăm.

Low to High este un test ceva mai frustrant care ne scoate la rampă memoria, afișându-ne o serie de numere pe ecran pentru câteva secunde, după care trebuie să le notăm în căsuțele goale, în ordine crescătoare. Credeți-mă, când pe ecran apar câte 10 numere pe care trebuie să le ținem minte, devine destul de greu.

Head Count ne invită să numărăm persoanele care intră și părăsesc o anumită clădire - sigur, pare cum nu se poate mai simplu la început, însă pe la runda a șasea, viteza cu care acestea se perindă este de-a

dreptul copleșitoare.

Nu în ultimul rând, Syllable Count ne obligă să numărăm silabele dintr-o frază dată, după care să scriem răspunsul cu ajutorul stylus-ului - destul de accesibil pentru cei care au învățat să citească fonetic.

Per total, **Brain Training** este un joc ușor și simpatic, el oferindu-și secretele nu doar gamerilor hardcore (categorie care, la prima vedere, s-ar putea să-l ocolească din motive stupide de "mândrie"), ci și celor care habar nu au cu ce se mănâncă industria ludică.

Mai punem la socoteală faptul că acest titlu este, pe bună dreptate, un adevărat stimulent care ne ține în priză și ne împropățează creierașul aburit de fum de țigară și de monotonia vieții cotidiene... Îl recomand tuturor.

CIUMA

Punctaj
BRAIN TRAINING

PRODUCĂTOR	Nintendo
PUBLISHER	Nintendo
OFERTANT	TNT
PREȚ	cca. 100 lei
VÂRSTĂ	de la 3 ani

PRO & CONTRA

- educativ
- te ține în priză
- relaxare totală
- mici probleme tehnice
- portarea pe DS îl limitează

★★★★★

What's your brain age?

Back

More

Image A shows a brain in thought.
Image B shows a brain watching TV.



A



B



2 Min. 49 Sec.

T A I

T A I

Erase

Measure your brain age

Next

Just keep up your
daily training until
your big brain is
young again!



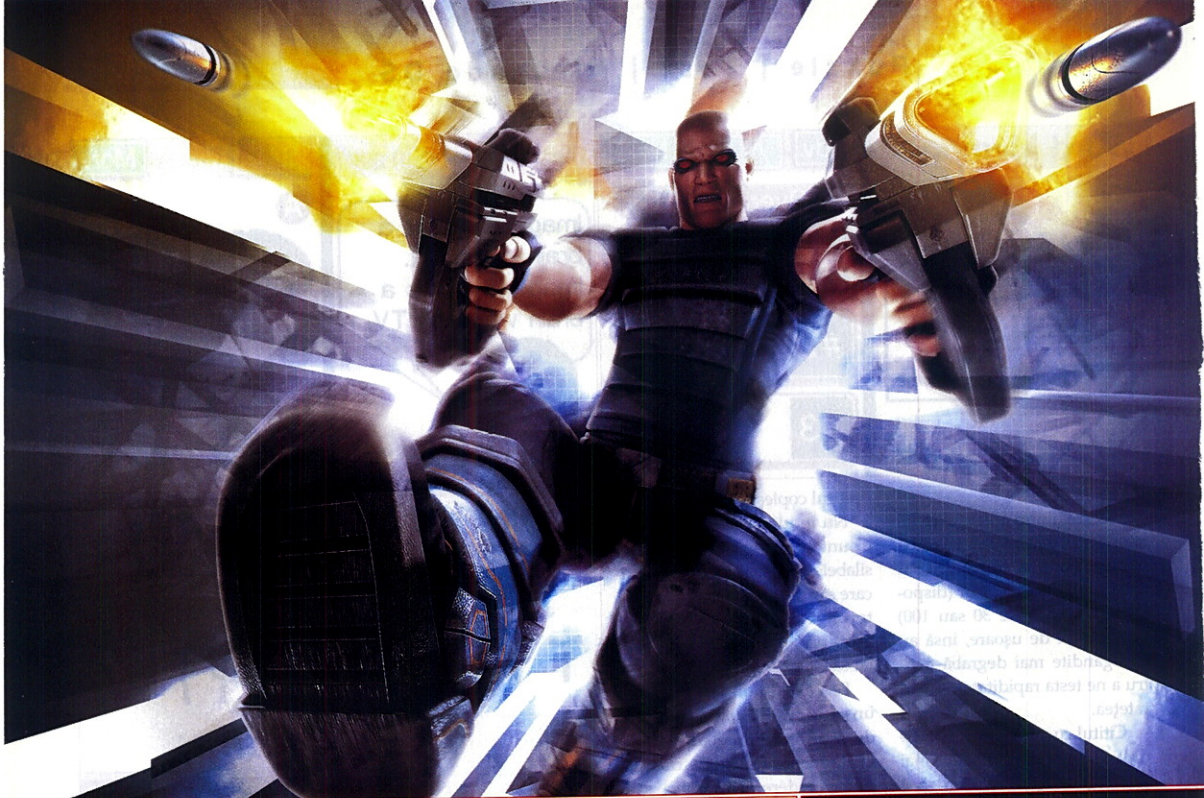
Your brain age
is
48

2 Min. 04 Sec.

H e a

H e a

Erase



Timesplitters: **Future Perfect**

Când Future Perfect a apărut pe piață, publicul era nițel sceptic cu privire la orice titlu EA, asta mai ales din cauza lui Goldeneye: Rogue Agent, **un joc așteptat cu înfrigurare de mai toată lumea, care dezamăgise, iar acum fanii se cam îndoiau de calitatea unui produs similar, chiar dacă ieșea din laboratoarele Free Radical.**



Băiet fiind, bucle temporale cutreieram

Ei bine, jocul a apărut, în sfârșit, iar mulțimea l-a putut judeca în liniște. Surpriză! **Timesplitters: Future Perfect** ne oferă o poveste interesantă, un ritm alert, un editor de hărți, o grămadă impresionantă de conținut unlockable, precum și o sumedenie de mini-games. Toate acestea la un loc fac din produsul celor de la Free Radical un joc complet și impresionant. După cum spuneam mai sus, povestea titlului este foarte interesantă, probabil și din cauza faptului că nu se ia deloc în serios, piperând mereu acțiunea cu umor "murdar" și cu glumițe care mai de care mai deșchiate. Așadar, jucăm rolul lui Cortez, o copie fidelă (și la fel

de sictiră) a lui Vin Diesel, care primește sfânta misiune de a călători în timp și de a opri invazia acestor timesplitters odată pentru totdeauna. Pe parcursul călătoriei sale, fratele Cortez se întâlnește cu tot soiul de personaje ciudate, un englez cum nu se poate mai clasic, Captain Ash, un hipiot în toată regula, pe numele său de fată Harry Tipper, o adolescentă îmbrăcată în uniformă de școală, pe al cărei tricou tronează, maiestuos cuvântul "Slut" sau o tanti care seamănă izbitor de tare, atât la aspect cât și la conduită, cu Ioana D'arc. Personajul negativ este, parcă, unul desprins din filmele hollywoodiene, un individ care vorbește mult, are un repertoriu impresionant de glumițe inteligente și care în

general dă impresia că e cu mult superior eroului principal. Ce mai, întocmai ca un blockbuster.

Me, myself and my future self

Jocul este, în sine, un FPS foarte alert, cu o emfază puternică pe partea de "shooting". Adicăte, adversarii tăi nu sunt tocmai niște genii ieșite de pe băncile facultăților de specialitate, însă numărul lor este destul de mare, iar agresivitatea de care dau dovadă nu e tocmai de lepădat. Drept pentru care va trebui să fii foarte atent la fiecare mișcare a acestora, cu mențiunea că acele strategii clasice din FPS-urile mediocre, în care stai liniștit după un colț în speranța că adversarii se vor buluci ca proștii după tine, nu funcțio-

nează. Avem, de multe ori, posibilitatea de a evita o serie de adversari, pur și simplu fugind pe lângă ei, însă există anumite zone ale căror uși nu se vor deschide, până ce nu ucidem tot ce ne iese în cale - o tactică împrumutată din clasicile jocuri action. **Timesplitters** este dotat cu nu mai puțin de 13 niveluri, majoritatea dintre acestea putând fi completate în aproximativ 25-30 minute. Altele pot necesita un timp dublu, din varii motive. Chiar dacă fiecare dintre aceste misiuni este presărată cu o sumedenie de checkpoints, partea proastă e că nu putem salva decât la sfârșitul fiecăreia - unul dintre motivele pentru care jucătorii PC înjură produsele de pe console - drept pentru care,





dacă începem un nivel cu doar 15 minute la dispoziție, mai bine o lăsăm baltă - va trebui să-l reluăm mai târziu. Armele și muniția nu se află sub buget de austeritate, prin urmare rejucabilitatea misiunilor, pentru a căuta, de exemplu, mai multă muniție pentru luptele viitoare, este egală cu zero.

Un singur lucru lipsește, cel puțin în anumite zone din joc, și anume health-ul, astfel va trebui să fim cum nu se poate mai atenți la gloanțele oponentilor, în special în apropierea unui boss fight.

Linear, dar distractiv

Design-ul de nivel este, în general, unul cum nu se poate mai linear, necesitând foarte puțină explorare. Ce-i drept, putem găsi tot soiul de bonusuri, health sau scuturi, dacă cotrobăim prin fiecare colțișor întunecat sau prin fiecare butoi, însă cum doar atât. Cortez se luptă singur de foarte puține ori, iar personajele care îl însoțesc, câte unul pentru fiecare

misiune, sunt destul de îndrăznețe și te vor conduce pe drumul cel mai sigur aproape întregul nivel.

Când vine vorba de scandal, însă, devin nițel cam... distrași, lăsându-te să te aperi cum poți, de unul singur. Cum jocul pune un accent atât de puternic pe călătoriile în timp, este normal ca, pe alocuri, să ne întâlnim cu propria noastră sine, fie din trecut, fie din viitor, împreună cu care avem de îndeplinit tot soiul de obiective. Ideea este una destul de interesantă, însă implementarea ei nu este tocmai cea mai fericită.

De multe ori devine obositor și repetitiv, cum ar fi un anumit moment în care trebuie să dezamorsezi o bombă de 3 ori consecutiv, alte ori aceste momente sunt extrem de scurte. În ceea ce privește arsenalul domnului Cortez, acesta este unul cum nu se poate mai variat. Avem la dispoziție o sumedenie de arme din care putem alege, un sniper rifle, un shotgun, un lansator de rachete, un pistol, un machine

gun, precum și numeroase arme futuriste, al căror design nu este unul prea original. Însă își fac datoria cu brio, și asta contează cel mai mult. Spre deosebire de alte FPS-uri pe console (și Halo îmi vine acum în minte), Cortez poate purta la el oricâte arme găsește.

Trecerea de la o armă la alta este cum nu se poate mai simplă, doar o simplă apăsare a butonului stânga sau dreapta de pe pad-ul digital, până ajuungi la arma pe care o cauți. Mă întreb de ce nu adoptă mai multe titluri acest set-up simplu și ușor de manevrat.

Restul controlului poate fi, la început, nițel cam greoi, în special pentru cei ce pun, pentru prima dată, mâna pe un shooter de console. Customizarea acestora, însă, este extrem de ușoară și poate fi făcută pe gustul oricărui stil de joc și, odată ce te-ai obișnuit cu ele, vei observa că sunt extrem de intuitive. Pe lângă folosirea armelor și a grenadelor, Cortez mai are la dispoziție și un Temporal Uplink

care îi permite fie să folosească obiectele de la distanță, fie să afișeze o hartă a respectivului nivel. Cu toate acestea, misiunile sunt lineare, drept pentru care nu vom avea nevoie de această hartă de prea multe ori.

Timesplitters: Future Perfect este un joc extrem de distractiv care, pentru a fi completat 100%, necesită săptămâni bune de joc, dacă nu chiar luni. Este simpatic, ușor de manevrat, ce mai, este un titlu care își merită toți banii.

CIUMA



Punctaj		PlayStation 2
TIMESPLITTERS		
PRODUCĂTOR	Free Radical	
PUBLISHER	EA	
OPERTANT	Best Distribution	
PREȚ	cca. 130 lei	
VÂRSTĂ	de la 16 ani	
PRO & CONTRA + control ușor + dinamic + amuzant - AI prost - linear		
★★★★★		

18+

GTA: Vice City Stories

Cred că oricât de plăcut devine un lucru și oricât de amuzant este el, atunci când este oferit în exces, tot farmecul lui dispare în neant, iar amintirea plăcută de acum muți ani, atunci când blugii lui Tommy Vercetti îți veneau ca turnați, devine cu atât mai frustrantă cu cât îți dai seama că acest joc putea rămâne exclusiv pentru PSP. **Da, din păcate, întrebări de genul: "uaaa, un nou GTA ?!", sunt prea deplasate chiar și pentru acest titlu, și da, Grand Theft Auto IV cu siguranță mă va face să îmi adun maxilarul din poală, dar de ce mai era nevoie de "un nou GTA" tot pentru PlayStation 2 ?!**

Cu dragoste din Vice City...

Cum bine sugerează însuși titlul jocului, spațiul oferit și de această dată jucătorului pentru explorare și alte cele este tot binecunoscutul oraș, Vice City. De la început este bine să știți că din punct de vedere estetic lucrurile au rămas aproape neschimbate. Același locații, același culori și, cu foarte mici adăugiri, același joc. Din păcate pentru noi, portarea titlului de pe PSP este făcută destul de

jenant. În primul rând că Vice City rulează mult mai bine decât Vice City Stories! În al doilea rând, grafica din primul titlu este net superioară graficii din Stories. Inexplicabil, nu-i așa? Dezvoltând puțin cele scrise mai sus, vă mărturisesc că nu am găsit un motiv credibil pentru performanța slabă a jocului. Sunt momente când Stories rulează bine spre foarte bine și momente când simți că pe ecranul televizorului lucrurile încep

să încetinească. Asta se întâmplă foarte des atunci când te "lovești" de explozii, când pe ecran sunt redade prea multe informații: vehicule, pietoni sau, cel mai frecvent, o modificare bruscă a vremii. Partea aceasta este frustrantă. Cu "F" mare.

În momentul în care scriptul responsabil de schimbarea vremii devine activ, lucrurile încep să capete o cu totul altă formă. Framerate-ul jocului scade simțitor pentru câteva secunde

bune, pentru a reveni apoi la normal. Probabil ai spune: "și ce dacă, doar nu te-au omorât câteva secunde de slow motion!" Adevărat, nu mă omorau câteva secunde de încetineală dacă într-o zi (în joc) nu aveam precipitații de cinci ori în 18 ore. De altfel, aici se adaugă problema traficului și cea a efectelor de foc și fum, deoarece dacă ești prins într-o misiune care necesită și altceva în afară de conducerea mașinii, atunci, fără doar și



poate, o să crape de nervi în fața TV-ului. Acu' că am lămurit problema spațiului de joc, ajung iar să mă întreb dacă nu cumva publisher-ii și-au modificat strategia de marketing. În general, mă obișnuisem ca o versiune mai nouă a unui joc să aducă ceva în plus față de titlul precedent; măcar atât cât să ai curajul să afirmi că, într-adevăr, ai primit ceva în plus, un update, față de ceea ce ai cumpărat acum 2 ani. Dar, cum grafica este mai slabă și performanța jocului te pune pe gânduri, ajungi repede la concluzia că **Vice City Stories** este de fapt un downgrade și nicidecum un update față de **San Andreas**. Singurele amănunte rămase cu potențial, care într-adevăr mai pot salva onoarea acestui titlu, sunt povestea lui, despre care o să ajungi să te rogi să nu fie una chiar de zero lei, și gameplay-ul, despre care sperî să nu fie mai slab decât cel din **San Andreas**.

Un negru mititel

Reîntorcerea ta în micuțul oraș, Vice City, te găsește de această dată în pielea lui Vic Vance, alias fratele mai mare a lui Lance Vance (GTA: Vice City), un tip tare ciudat, cu un caracter destul de enigmatic și neprietenos. De asemenea, acțiunea jocului este și ea plasată cu câțiva ani înaintea evenimentelor care au avut loc în **Grand Theft Auto: Vice City**, iar în majoritatea lor, facțiunile jocului sunt oarecum prezentate ca entități în formare și nicidecum ca unități care domină un anumit teritoriu. Nu vă speriați, totul a rămas aproape la fel ca acum patru ani. O să revedeți locații vechi, fără niciun fel de pixel în plus sau în minus, o să reîntâlniți personaje din vremurile uitate deja, personaje care sunt prezentate în perioada lor de ascendență și nicidecum în zilele lor de glorie, de care vă aduceți amintite prea bine.

Vic Vance nu este introdus în joc drept un "outlaw", așa după

cum bine ne-a obișnuit Rockstar Games. Acesta abia ce a fost acceptat în armata americană, și urmează să primească prima sa misiune oficială. De altfel, acesta este momentul în care începe jocul și care se va dovedi un punct crucial în întreaga desfășurare a poveștii. Aflându-se în fața comandantului său, Jerry Martinez, un tip fără prea multe scrupule sau minte, Vic se vede nevoit să îl ajute pe acesta la "mutarea" unui întreg camion... plin cu droguri. Iână să-ți dai seama de ceea ce se petrece cu adevărat în story, simți cum un bocanc militar îți lovește puternic dosul, iar tot ceea ce se preconiza o carieră militară frumoașă, devine acum doar o amintire prea usturătoare. Vic este dat afară din armată, iar pentru a putea continua să-ți trimită bani fratelui său mai mic, bolnav de o boală respiratorie, el se trezește prins în treburi nu tocmai legitime, lucru ce se poate traduce și prin "gloriosul sistem american dedicat cetățenilor", cel care te face, de la o zi la alta, să dai cu parul în cap vecinului pentru a vedea ziua de mâine. Probabil exagerez....

Bineînțeles, nu este tocmai un story-line solid sau prea original, iar previzibilitatea sa este una foarte ridicată chiar și pentru un puști de șapte ani, dar și așa, rolul său se dorește a fi mai mult unul introductiv, decât un fir epic de care să te prinzi cu dinții; clar, menirea sa nu este alta decât aceea de a-ți da o motivație în plus să stai cu ochii în ecranul televizorului timp de zece minute, până când gameplay-ul jocului intră în scenă și te capturează complet. De fapt, asta este și farmecul jocului. Chiar dacă nu ai o idee exactă despre ceea ce faci, sau măcar... de ce o faci, faptul că acel lucru se dovedește "fun," este tot ceea ce contează cu adevărat. La acest capitol **Stories** stă bine, modul de joc nu a fost deloc modificat (nici că era nevoie să modifice o rețetă deja testată cu

succes pe milioane și milioane de jucători!), iar partea cu "go there, do that" tocmai a spus "prezent".

IA-TA-TA-TA ... TA

Phil Cassidy este un alcoolic îndrăgostit de arme. Umberto Robina este liderul bandei cubaneze. Ricardo Diaz e un adevărat gură mare. Îi mai avem pe Gary Busey, Danny Trejo și Luis Guzman. Cam acestea sunt personajele jocului, pentru care vei fi nevoit să lucrezi. Probabil pe unii dintre ei îi veți recunoaște imediat, chiar dacă aspectul lor fizic a fost puțin modificat, cât despre restul, descoperiți voi singuri în timp ce veți butona. Naf-Naf.

Modul de joc este exact același. Primești un mesaj pe pager-ul tău virtual, urmat apoi de un reper grafic pe harta orașului. Te duci repejor la acel marcaj, vezi scurta cinematică in-game (care, de regulă, este una super ironică, adresată proastelor obiceiuri americane din anii '80), după care dai fuga și rezolvi misiunea pe care tocmai ai primit-o.

Vei avea de omorât mexicanii, vei conduce vehicule din punctul x în punctul y, vei încălca mașini cu marfă, stinge incendii, vei deveni peștele anumitor prostituate, ba chiar vei convinge comercianții să-ți plătească o anumită taxă de protecție, ceva asemănător cu ceea ce ai văzut în jocurile *The Warriors* sau *The Godfather*.

Nimic nou sau ieșit din tiparul seriei. Totuși, un lucru care a fost parțial schimbat este schema de control. Dacă ca analogul stâng miști personajul, de această dată cu cel drept controlezi poziționarea camerei. Această modificare poate deveni frustrantă atunci când ești nevoit să tragi cu arma într-un număr mai mare de adversari. Funcția de lock-on/off a devenit și ea complet manuală, lucru ce te obligă acum să apeși de fiecare dată butonul L2 pentru a lua pe cineva în vizor. Nu vă mai spun

cât de frustrat este să stai cu un deget apăsător pe butonul de lock-on, cu altul pe butonul analog, iar cu degetul mare pe butonul de fire. Brrr...

De asemenea, nici achiziționarea clădirilor nu putea fi trecută cu vederea. Chiar dacă acum nu vei putea cumpăra un anumit imobil cu banii jos, acesta poate fi luat în primire după ce rezolvi cu boss-ul care conduce afacerea. Ușor. De altfel, a fost introdusă și o funcție de management prin care îți poți dezvolta oarecum mica afacere, dar este bine să nu vă așteptați la ceva greoi sau avansat. Just point and click and buy.

La final, îmi mai bănuie prin căpătâșă și câteva texte despre sunetul jocului, implicit radiourile acestuia. Nu am să aberez, sunt toate super fun! Veți auzi reclame de tot felul și care mai de care mai "deocheate": de la țigări pentru copii, până la jucatul independent cu testiculele personale! Muzica este de calitate - hit-uri foarte reușite ale anilor '80, printre care și melodia originală, *It's my life*.

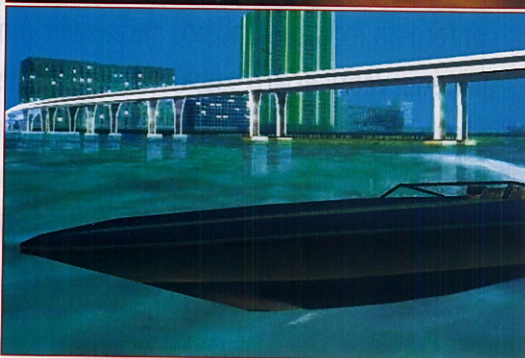
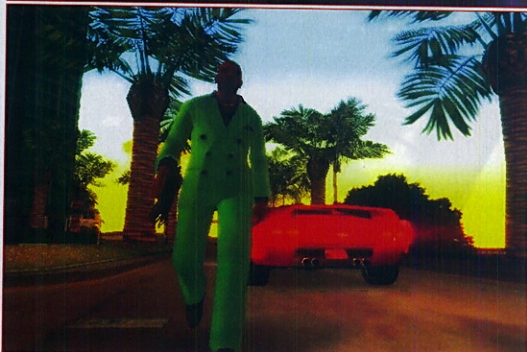
FINII! Dacă tot îmi este permis și ultimul cuvânt, este clar că dacă sunteți fani dedicați ai seriei GTA, atunci o să jucați și *Grand Theft Auto: Vice City Stories*. Dar, dacă nu sunteți pe felie cu această temă și aveți în planuri să vă cumpărați alt joc, atunci achiziționarea acestui titlu e o simplă risipă de bani.

ZULU

Punctaj	
GTA: VICE CITY...	
PRODUCĂTOR	Rockstar Games
PUBLISHER	Rockstar Games
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	99 lei
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

- culoare sonoră de nota 10
- nu devine repetitiv
- intră în atmosfera jocurilor GTA
- performanță slabă
- control dificil al personajului
- nu aduce nimic nou



Revoltec FightBoard și Fightmouse



Revoltec este o marcă cunoscută mai ales entuziaștilor de modding care au încercat să confere un look spectaculos carcaselor din dotare. Indiferent dacă venea vorba de tuburi de neon, ventilatoare, cabluri de date mai speciale, sisteme de reducere a zgomotului sau alte unelte necesare confecționării unui sistem unic, numele Revoltec apărea indubitabil.

Compania încearcă acum să-ți îmbogățească profilul cu o paletă de accesorii destinate jucătorilor. Gama este în continuă expansiune, pentru moment apărând pe piață tastatura FightBoard Advanced, mouse-ul FightMouse Advanced și diferite mousepad-uri.

FightBoard Advanced

Tastatura celor de la Revoltec se distinge de concurență în primul rând prin aspect; în contrast cu produsele din aceeași categorie, Razer sau Logitech, FightBoard Advanced are un aspect mai puțin elegant sau serios, reflectând mai bine lumea vizuală a jocurilor. De asemenea, suprafața de plastic nu este atât de greu de întreținut față de ce am putut vedea la Razer Tarantula. Al doilea lucru care ne sare în ochi sunt tastele suplimentare amplasate pe

partea laterală a tastaturii. În funcție de profilul ales fiecare dintre cele 10 taste pot îndeplini câte două sarcini, ajungând astfel la un total de 20. Acesta poate părea înfinit mai puțin decât vastele posibilități oferite de Tarantula, capacitatea însă sunt mai mult decât suficiente pentru orice jucător.

Producătorul a mai inclus în pachet șapte taste speciale. Cu ajutorul unei ustensile practice acestea pot înlocui obișnuitele butoane WSAD, ușurând viața jucătorilor de FPS. Tastele spe-

cială de culoare gri, chiar dacă se disting de restul butoanelor, rămân în armonie cu lumea vizuală de ansamblu a tastaturii. După o privire mai atentă asupra layout-ului, observăm că poziționarea tastelor este mai strânsă. Întreg design-ul a fost conceput în așa fel încât să ușureze accesul jucătorilor la tastele cele mai des folosite. Noua amplasare necesită niscaiva timp de acomodare, dar este o schimbare benefică. De asemenea, toate tastele au o suprafață mai puțin netedă

pentru a preveni alunecarea degetelor de pe ele.

În partea superioară a tastaturii au fost așezate tastele multimedia și butonul FN. Cel din urmă este responsabil de schimbarea rapidă a profilului, în timp ce restul îndeplinesc funcții precum controlul volumului, activarea sau dezactivarea tastei Windows, amuțirea boxelor, deschiderea browserului favorit etc. Fiecare funcție a tastaturii, fie ea bătută în cuie sau programabilă, este explicată într-un manual bine întocmit.



Pe lângă altele, aici sunt explicate funcționarea software-ului inclus și metoda de programare a tastelor macro.

FightMouse Advanced

Perechea acestei tastaturi, este rozătorul FightMouse Advanced. Puțin mai voluminos decât majoritatea mouse-urilor, acesta are o formă ergonomică ce se potrivește perfect în palmă. Celor cu degetele puțin mai scurte s-ar putea să le fie mai greu să ajungă la butoanele mai laterale, dar pentru majoritatea oamenilor mouse-ul celor de la Revoltect este ușor de folosit.

Din punct de vedere al aspectului, regăsim aceeași lume vizuală ca și la tastatură. Butonul de la suprafața mouse-ului care strălucește în trei culori diferite, nu este însă un accesoriu de modă. Acesta este un indicator care te informează despre rezoluția actuală a mouse-ului ce poate fi setată în patru trepte până la valoarea maximă de 2400 dpi. Schimbarea se face deosebit de simplu: după acționarea butonului corespunzător, cu ajutorul roții de scroll se poate crește or scădea sensibilitatea. Încă o apăsare de buton și mouse-ul va fi fixat la rezoluția dorită. Rezoluția hardware a mouse-ului este de "doar" 2000 dpi, valoarea mai mare putând fi atinsă prin

ajustarea software-ului inclus.

Cea mai mare inovație a acestui mouse constă însă în posibilitatea adăugării de greutate. În pachet, lângă mouse, manual, drivere și o husă de protecție, mai sunt incluse trei greutateți de 5, 10 și 15 grame. Îndepărtând învelișul superior al mouse-ului, apare lăcașul unde pot fi introduse aceste greutateți. Acestea schimbă comportamentul mouse-ului și felul în care se comportă.

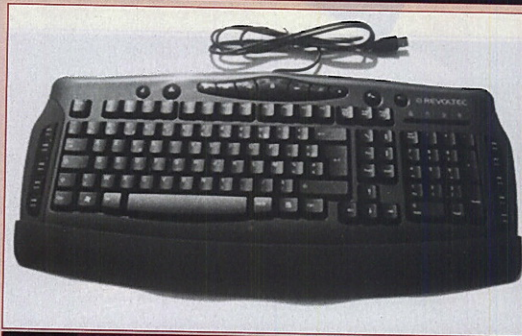
Concluzie

Folosind noile produse Revoltect o perioadă mai lungă de timp, putem spune că am fost mulțumiți de ele. Pentru unii, tastele lui FightBoard Advanced se pot dovedi puțin cam moi, dar acest lucru depinde deja de fiecare în parte.

Funcția de dezactivare a tastei Windows este cât se poate de utilă. Mouse-ul este cât se poate de precis și de plăcut de manevrat, greutatețile adăugând noi modalități de personalizare a comportamentului.

Având un preț mai mic decât produsele asemănătoare ale firmelor concurente, noile produse Revoltect merită atenția jucătorilor, indiferent de genul favorit.

VĂNTURACHE



Gamepad Precision

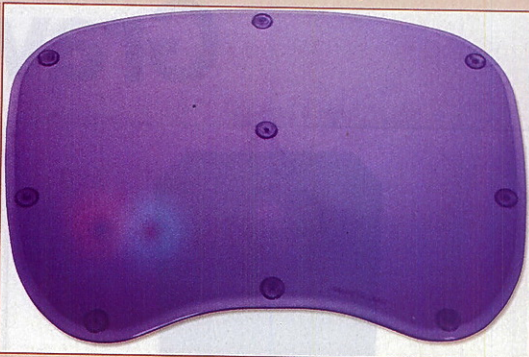
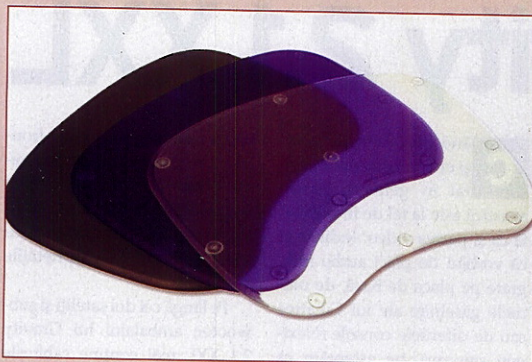


Mousepad-urile sunt privilegiate mai mult ca un accesoriu de moft și nu ca o componentă importantă a sistemului. Jucătorii, în special cei profesioniști, știu însă că un mousepad bun îți poate salva viața (vorbind în termenii jocurilor de acțiune). Astfel, pentru a completa gama destinată jucătorilor, cei de la Revotec au creat și o familie de mousepad-uri performante. GamePad Precision este disponibil în trei variante: Basic, Advanced și PRO. Din câte îți sugerează și numele, dintre acestea cel mai simplu este Basic, un mousepad din material textil. Datorită microporilor materialului folosit, pad-ul de 300 x 250 mm, asigură un mai bun control al mouse-ului, având o rezistență redusă la fricțiune. Partea inferioară a mousepad-ului a primit un înveliș de cauciuc care asigură o aderență sporită la orice tip de suprafață. Cei care caută ceva mai mult pot opta pentru varianta Advanced, care este un mousepad rigid. Confectionat dintr-un material plastic deosebit de rezistent, mousepad-ul de 319x265 mm, dispune de o suprafață de lucru, concepută special pentru a reduce rezistența la fricțiune la minimum. Suprafața inferioară este acoperită de același înveliș de cauciuc ca și în cazul variantei Basic.

Atât versiunea Advanced, cât și versiunea Basic au incluse în pachet două fâșii auto-adezive pentru a le fixa cât mai stabil de masa pe care sunt folosite. Având o grosime de doar 1,5 mm Gamepad Precision Advanced e deosebit de ușor și, totuși, rezistent. Cel mai evoluat model rămâne varianta PRO, care oferă două suprafețe cu caracteristici diferite. Prima este foarte netedă asigurând o viteză sporită mouse-ului. Întorcând mousepad-ul găsim o suprafață mai zgrunțuroasă recomandată celor care au nevoie de o precizie sporită. Pachetul versiunii PRO include o geantă de voiaj, pentru transportul comod al pad-ului, respectiv un suport de cauciuc. Acesta din urmă este responsabil de protecția feței nefolosite și de fixarea stabilă a pad-ului de masă. Fiind destinat în special fanilor de LAN party-uri și jucătorilor profesioniști, suportul din cauciuc include și un mic sprijin menit să mărească confortul încheieturilor din timpul jocului. Nici în cazul acestui model nu lipsesc fâșiile auto-adezive. Având un design simplu, Gamepad Precision nu iese cu nimic în evidență, îmbunătățește însă performanțele mouse-urilor fie că sunt optice, laser sau cu bilă.

VÂNTURACHE

Speedlink Battlepad



Diversitatea de mousepad-uri este uriașă. Producătorii au încercat să ne îndemne să le cumpărăm produsele apelând la diferite forme, mărimi și teme. Speedlink Battlepad este o soluție interesantă pentru cei care caută ceva într-adevăr special. Realizat dintr-un material plastic rezistent, acest mousepad

rigid este destinat în special jucătorilor și celor care vor să stoarcă un mic plus de performanță din mouse-ul lor. Disponibil în trei culori (transparent, negru și albastru), pad-ul are o formă care să ușureze lucrul cu mouse-ul. Suprafața de lucru a fost acoperită cu un strat special care, pe lângă faptul că ușurează alunecarea

mouse-ului, este deosebit de rezistentă și la zgârieturi. Pe partea inferioară a pad-ului găsim numeroase puncte de sprijin ce ajută la o bună fixare a pad-ului pe orice suprafață, fie că e vorba de sticlă, lemn sau metal. Încercând acest mousepad, putem spune că am observat o mică îmbunătățire a comportării mouse-urilor noastre

obișnuite, dar mai mult am apreciat forma și materialul din care a fost confecționat Battlepad-ul.

Cel mai interesant efect este dat de varianta transparentă care se potrivește oricărui birou.

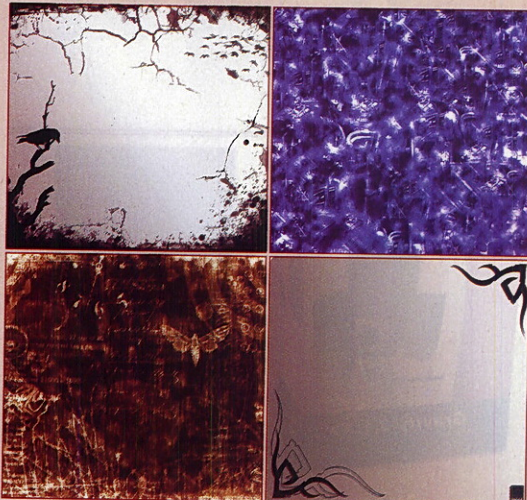
VĂNTURACHE

Speedlink Battlepad XXL

Cei care dispun de o masă mai mare și simt nevoia unui mousepad mai mare care să concureze cu covorul din cameră pot opta pentru varianta XXL a lui Battlepad. Acesta nu mai este confecționat din plastic și nu mai este la fel de rigid, dar are performanțe comparabile cu cele ale fratelui mai mic. În plus, din cauza materialului folosit la confecționarea sa, acest pad este antistatic și se murdărește mai greu. Suprafața de lucru este acoperită cu motive care apelează la fanii jocurilor: simboluri tribale, scene preluate parcă dintr-un joc horror, texturi industriale. Nu putem vorbi de îmbunătățirea controlului mou-

se-ului, dar design-ul ne-a cucerit. Cea mai mare dilemă a noastră a fost mărimea lui Battlepad XXL: dimensiunile de 400x300 mm îl fac mai greu de folosit, astfel îl recomandăm doar celor care într-adevăr dispun de un spațiu generos. E plăcut să te lăbărțezi pe așa o suprafață extinsă, dar e destul de greu să-i găsești loc unui astfel de pad. Partea inferioară a pad-ului asigură o bună adeziune la majoritatea suprafețelor, dar ne lipsește soluția la care a optat Razer în cazul mousepad-ului său de dimensiuni asemănătoare: Battlepad XXL era mult mai ușor de manevrat dacă se putea înfășura.

VĂNTURACHE



Speedlink Gravity 2.1 XXL



Când vine vorba de jocuri și entertainment-ul digital în general, partea acustică este la fel de importantă ca și partea video. Indiferent că vorbim de plăci audio integrate pe placa de bază, de ultimele găselnițe ale lui Creative sau de diferitele console (Next-gen sau nu), ne așteptăm ca jocurile să sune cel puțin la fel de bine precum combina Hi-Fi de pe raft. Însă fără un sistem de boxe pe măsură, placa audio, oricât de performantă ar fi, nu folosește la prea multe. Astfel nu e de mirare că sistemele 5.1 sunt de domeniul trecutului, încet, dar sigur fiind înlocuite și sistemele 7.1. Văzând numărul halucinant de boxe din care se compune un sistem de sunet modern, te miră faptul că mai apar noi modele 2.1, compuse din doar două boxe și un subwoofer. Motivul existenței acestor sisteme trebuie căutat în calitatea lor crescută și costurile de achiziție reduse. Din această categorie face parte și sistemul Speedlink Gravity 2.1 XXL care se distinge de concurenți prin design-ul simplist și subwoofer-ul gigantic.

Sistemul cu o putere nominală de 45W RMS se poate lăuda cu o construcție solidă, producătorii folosind materiale de calitate. Structurii masive i-a fost asociată un design simplu și discret. După instalarea lor (proces ce decurge deosebit de simplu), boxele nu ies cu nimic în evidență, cel puțin din punct de vedere al aspectului general. Singura excepție este subwooferul pe care nu ai cum să nu-l observi datorită mărimii și LED-

urilor amplasate în partea frontală, care emană o discretă lumină albastră, abia sesizabilă. Subwoofer-ul este realizat în întregime din lemn, pentru a nu știrbi în vreun fel proprietățile acustice.

Pe lângă cei doi sateliți și subwoofer, ambalajul lui Gravity 2.1 XXL mai conține cablurile necesare punerii în funcțiune, un manual cu instrucțiunile de rigoare și o telecomandă. Acesta din urmă este singurul aspect care nu prea ne-a plăcut în legătură cu acest sistem de boxe: telecomanda cu cablu. Pe lângă faptul că aceasta permite doar controlul volumului, lungimea cablului e destul de redusă, telecomanda având o valoare practică diminuată. Restul setărilor, se pot efectua doar cu ajutorul comutatoarelor amplasate în partea laterală a subwooferului.

Calitatea sunetului este cât se poate de bună, dar sistemul suferă de problema poziționării spațiale la fel ca orice sistem 2.1. Adevărata valoare a lui Gravity 2.1 XXL se arată când vine vorba de ascultarea de muzică, boxele dând dovadă de performanțe remarcabile.

Cei care nu au bani de un sistem surround și caută un sistem 2.1 de calitate pot să opteze liniștit pentru Speedlink Gravity 2.1 XXL. Un avantaj în plus al acestuia este faptul că se poate conecta și la diferitele tipuri de consolă (PS2, Xbox, GameCube), oferind o experiență acustică net superioară difuzoarelor televizorului.

VĂNTURACHE

Illuminated Dark Metal Keyboard



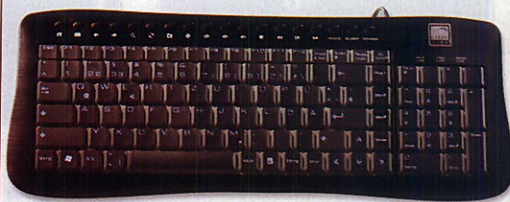
Moda și design-ul componentelor IT au devenit cel puțin la fel de importante precum funcționalitatea acestora. Ajunge să ne uităm la varietatea de carcase și de periferice care se aliniază pe rafturile magazinelor. Pe lângă mousepad-urile de toate formele și culorile și rozătoarele de diferite pedigree-uri, devin din ce în ce mai populare camerele web camuflate în postura de animale de pluș inocente, stick-urile care urmează actualul curent de modă sau tastaturile cu diferite forme și funcții. Un reprezentant remarcabil al ultimei categorii este tastatura Dark Illuminated Metal Keyboard. Aceasta se distinge de o tastatură obișnuită nu doar prin lumina albastră care se revarsă de sub taste, ci și prin cadrul de metal de culoare închisă.

Design-ul tastaturii este unul care sare imediat în ochi: tastele de culoare închisă iluminate de ledurile albastre se potrivesc armonios cu cadrul de aluminiu, creând un efect cu totul special. Este evident că Speedlink a pus pe prim plan aspectul fizic și nu funcționalitatea. Pe lângă faptul că are un design compact, tastatura se face remarcată și prin greutatea sa

redușă. Producătorii au obținut acest lucru pe de o parte prin folosirea unor materiale ușoare, pe de altă parte prin aglomerarea tastelor. Efectul negativ al acestui proces este îngreunarea folosirii tastaturii. Unele taste nu sunt nici pe departe la locul lor obișnuit, astfel fiind nevoie de o perioadă mai lungă de acomodare pentru a manevra confortabil tastatura. Privind partea pozitivă a lucrurilor, tastatura măcar nu ocupă prea mult spațiu pe masă, lăsând spațiu și pentru alte accesorii. În plus stilul și greutatea îl fac un companion ideal pentru cei care nu suportă claviatura laptop-ului lor. Deși tastele sunt asemănătoare cu cele pe care le întâlnim și la notebooks, Illuminated Dark Metal Keyboard e mai comod de folosit, fiind ceva mai puțin aglomerată.

Producătorii s-au gândit și la momente în care iluminarea devine incomodă, incluzând pe lângă numeroasele butoane multimedia și o tastă cu ajutorul căreia se pot dezactiva led-urile. Modelul se adresează celor ce caută o tastatură modernă cu un stil elegant, ce poate fi folosită și noaptea.

VĂNTURACHE



Creative Zen Stone

La fel cum odinioară în lumea mobilelor, fenomenul miniaturizării a prins rădăcini și pe piața playerelor portabile. Acestui curent i s-a alăturat acum și Creative prin noul său player cu memorie flash. Botezat Zen Stone, noul gadget va apărea luna aceasta și, chiar dacă va fi disponibil în mai toate culorile curcubeiului, pentru moment noul

player va trebui să se mulțumească cu doar 1 GB spațiu de stocare. Proiectat să fie concurentul direct al produselor Apple, Zen Stone va suporta fișierele MP3, WMA și WAV, respectiv formatele Audible 2 și 3.

Datorită mărimii sale reduse, trebuie să ne mulțumim doar cu butoanele de comandă, nemai-fiind loc și de un display cât de mic. Creative a anunțat că play-

er-ul va fi însoțit de diferite accesorii cum ar fi telecomanda tip breloc ori tip banderolă sau docking station-ul echipat și cu o pereche de boxe.

Prețul player-ului în sine a fost stabilit la 30 dolari. Această sumă nu conține și costul de achiziție al vreunui dintre accesorii, prețul acestora din urmă fiind încă necunoscut.

VĂNTURACHE



Epoq video watch

Ești sătul de plictiseala ședintelor? Trebuie să pleci la drum, dar nu vrei să pierzi episodul din serialul preferat? Sau pur și simplu ai prea mulți bani și nu știi ce să faci cu ei? Epoq te scutește de aceste griji prin noul său ceas cu funcții video încorporate.

Denumit EMP-CVWC-2/4, acest hibrid de ceas și mp4 player, ne duce cu gândul la copilărie când visam fie la ceasul lui David Hasselhoff din Knight Rider fie la gadget-urile familiei Jetson's. Chiar dacă pare puțin cam supradimensionat pentru un ceas de mână, un ecran mai mic de 1,5 țoli ar fi necesitat includerea în pachet și a unei lupe. Noul copil minune al celor de la Epoq este disponibil în variante cu 2 sau 4 GB memorie

și se poate lăuda cu un ecran OLED de 128x128 pixeli, capacitate de redare a fișierelor mp3, wma și .jpg, radio FM încorporat și intrare pentru un jack de 2.5 mm. Din punct de vedere al suportului video, ca orice alt gadget de acest tip și EMP-CVWC-2/4 lasă de dorit, fiind compatibil numai cu formatul NXV, ceea ce nu oferă prea mult. Cei care în pofida minusculelor încă sunt convingiți că nu și mai pot continua existența fără să aibă un astfel de ceas la încheietură, pot achiziționa modelul de 2 GB pentru un preț de aproximativ 170 dolari.

VĂNTURACHE



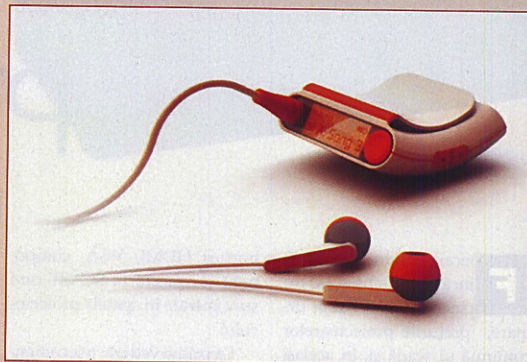
MP3 Pocket Player

Te jenează player-ul în timp ce defilezi pe stradă în jeanși? Sau urmând moda ți-ai luat blugi așa de strâmți că nu încap în ei nici măcar o batistută? La tine s-au gândit cei care au proiectat MP3 Pocket Player-ul. În opinia designer-ului forma curbată a player-ului nu doar că face mai confortabil portul acestuia, dar ușurează și deslușirea mesajelor de pe afișaj, respectiv folosirea controalelor.

Noul player se potrivește

atât în buzunarele posterioare cât și în cele din față. Fiind vorba de un concept nou al celor de la Flapcam, nu știm dacă acest player va apărea pe piață și dacă da, ce caracteristici tehnice va avea. Un lucru este însă cert: posesorii MP3 Pocket Player-ului (dacă vor exista) vor trebui să aibă mare grijă să nu se pună din greșeală pe player sau să nu-l uite în buzunar când aruncă blugii în mașina de spălat.

VĂNTURACHE



Speedlink Sphere Webcam

Trăim în epoca în care video conferințele, chat-urile video sau e-mail-urile video sunt la fel de banale precum o telegramă din filmele western. Tot ce ai nevoie în afară de un PC, e o conexiune la Internet și un webcam. Unul dintre candidații ideali pentru ultimul post este Sphere Webcam-ul celor de la Speedlink. Cu un design stilat și rafinat, această cameră se distinge de concurență prin forma sa rotundă. Clipul de la baza camerei permite ca aceasta să fie atașată la majoritatea monitoarelor LCD sau a ecranelor de laptop. Mecanismul a fost în așa fel proiectat încât să asigure o poziție stabilă camerei chiar dacă aceasta este așezată pur și simplu pe masă. În

creștetul camerei a fost așezat un senzor de lumină, care reglează intensitatea celor patru LED-uri amplasate în jurul obiectivului. În funcție de condițiile de iluminare, acestea revarsă o lumină albă mai mult sau mai puțin orbitoare. În condițiile în care nici acestea nu mai sunt de ajuns, folosind driver-ul inclus, se pot efectua diferite reglaje pentru îmbunătățirea imaginii. Camera se poate mândri cu o rezoluție VGA de 640x480 pixeli, fiind capabilă să facă fotografii de rezoluție de 350k pixels.

Numărul maxim de cadre pe secundă este de 30 în modul CIF și 15 în modul VGA. Conectându-se la PC prin portul USB, instalarea este deosebit de simplă.

VĂNTURACHE





Proiector Panasonic PT-AE1000U (de înaltă definiție)

Fiecare dintre noi ar fi încântat să aibă acasă un cinematograful. Drept urmare, prețurile proiectoarelor continuă să scadă și, în același timp, să ofere o calitate video din ce în ce mai bună. Proaspătul proiector de la Panasonic PT-AE1000U are un aspect plăcut și promite o rezoluție full HD de până la 1920x1080 pixeli.

Simplu și negru

Pentru un produs gândit să fie utilizat în locuri "casnice", este ideal ca Panasonic PT-AE1000U să fie de culoare neagră, astfel că se integrează perfect în decorul unei sufragerii sau camere de zi. Pentru a proiecta cât mai bine imaginea, corpul lui PT-AE1000U se poate ajusta pe axele orizontală și verticală. Celelalte butoane ale meniului sunt ascunse inteligent, sub panoul lateral, oferindu-i dispozitivului un aspect neted. Sunt vizibile cele două

porturi HDMI, VGA, component și conectorul SCART care sunt plasate în spatele proiectoarei.

La prima vedere, telecomanda aparatului cu pricina este ușor de folosit pentru că dispune de butoane mari și are un design logic. Cel puțin, vei putea să setezi cu ușurință dispozitivul fără a apela de la bun început la manualul de utilizare. Constați imediat că proiectorul va răspunde instantaneu comenzilor primite de la telecomandă.

Ne pregătim de film...

PT-AE1000U integrează setări video din fabrică, ce permit ajustarea automată a saturației culorii, luminozitatea și nivelurile de negru. Pentru utilizatorii avansați, există un meniu de unde se poate ajusta individual culoarea roșie, verde și albastră. Reducerea zgomotului în momentul funcționării este o altă capacitate pe care o are acest proiector. Fiind un proiector pentru "casă", nivelul de negru este foarte important, în acest sector proiectorul Panasonic descumându-se mai bine decât credea.

Saturația culorilor și claritatea imaginilor sunt bune și este o adevărată plăcere să urmărești clipurile demo de înaltă definiție și filmele în propriul tău cinematograful. Același lucru se poate spune și când ur-

mărești pe proiector un conținut cu definiție standard. Să nu uit: nivelul de zgomot al ventilatorului care răcește proiectorul este foarte redus, ceea ce este foarte important pentru un proiector creat pentru a fi utilizat acasă.

În concluzie...

Comparat cu alte proiectoare de înaltă clasă ce se găsesc pe piața europeană și americană, Panasonic PT-AE1000U are un preț relativ mic, costând 5.200 dolari în SUA, ceea ce este deloc de neglijat atunci când ne pregătim creditul de nevoi perso-

nale pentru un "gadget" cu pretenții.

Chiar dacă vrei să urmărești filme sau să te joci pe consolele tale, Panasonic PT-AE1000U este pregătit să-ți ofere imagini de înaltă definiție la rezoluția de 1080p, tot ceea ce îți mai rămâne să faci este să tai bilete vecinilor care vor să vizioneze un film sau, de ce nu, să joace **Motorstorm** pe terenuri "occidentale" sau accidentate - depinde din ce unghi al Europei privești!

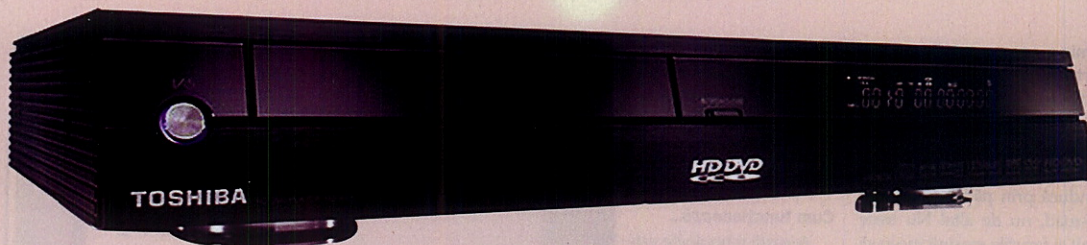
DORIAN

Specificațiile Produsului

Luminozitate	1100 lumini
Rată de contrast	11000:1
Dimensiunea imaginii (diagonală)	101-508 cm
Zoom optic	2x
Rezoluție nativă	1920 x 1080 pixeli
Compatibilitate video	NTSC, NTSC 4:4:3, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL 60, SECAM, 480i, 576i, 480p, 576p, 720/50p, 720/60p, 1080/50i, 1080/50p, 1080/60i, 1080/60p
Conectori	S-video, composite video, component, HDMI x2, RGB D-Sub
Dimensiuni	460 x 300 x 130mm
Greutate	7,2 kg



Toshiba HD-E1 HD-DVD Player (1080i)



Războiul comercial dintre Blu-Ray și HD-DVD e unul activ. Fiecare next-gen al formatului optic are puncte tari și mai puțin tari, însă formatul HD-DVD ne oferă în primul rând un spectru larg de titluri care, după părerea mea, este cel mai important aspect când ne alegem un player de înaltă definiție.

Totul contează

La prima vedere nu deosebim acest player HD-DVD de unul obișnuit, însă nu trebuie să ne lăsăm păcăliți de această aparență. Estetica acestui dispozitiv este definită de câteva linii drepte poziționate orizontal. Butoanele de control ca Skip,

Pause, Stop și Play au fost ascunse sub panoul de acces care face parte integrantă din fațada lui HD-E1. De asemenea, există un slot USB de expansiune pentru aplicații viitoare, facilitând extinderea caracteristicilor. Ca de obicei, în spatele dispozitivului găsim obișnuitele porturi video și audio. HD-E1 integrează HDMI, Component, S-Video, Optical, două ieșiri audio și intrare UTP-LAN. Mufa mamă LAN este pentru actualizările firmware-ului și pentru conținutul HD-DVD online. Telecomanda nu este luminoasă, însă te poate pune în dificultate, pentru că unii utilizatori ar putea să confunde butoanele "Top Menu" și "Menu" de pe telecomandă. Lucrurile sunt simple, butonul "Top Menu" pornește meniul care face referire la disc, în timp ce butonul "Menu" este pentru accesarea meniului player-ului.

Să-l vedem în teste...

Toshiba HD-E1 poate citi orice format introducând pe "ușita lui", însă lista detaliată de citire este următoarea: HD-DVD, DVD-VR/R și CD-R/RWs.

Printre altele, formatele MP3, WMA și non-CD-DA nu sunt suportate. Altfel spus, rezoluția maximă HD a lui

Toshiba HD-E1 este de 1080i, ceea ce este suficient pentru toți utilizatorii. Prin intermediul cablului HDMI, am pornit un film în format HD-DVD pe care l-am redat foarte bine și fără probleme de claritate a imaginii video. Partea audio a player-ului este pregătită să redea sunetul Dolby Digital Plus și Dolby True HD, ce-i drept doar dacă amplificatorul tău audio sau TV-ul tău are port HDMI. Nu am avut probleme cu redarea filmelor, dar ne-am lovit de alte hibe... De exemplu, timpul necesar de "startup" este de 39 secunde, ceea ce e cam mult în comparație cu DVD player-ele moderne. O altă problemă a fost implementarea meniului în setup-ul player-ului. În loc să poți ajusta un film în timp ce rulează, trebuie să oprești play-

back-ul înainte pentru a avea acces la interfața setup-ului.

În final...

Per total, player-ul Toshiba HD-E1 HD-DVD își face bine job-ul, furnizând filmele la rezoluția video de 1080i. În plus, acest dispozitiv next-gen pentru cinematograful de acasă are firmware ce se poate actualiza de câte ori este nevoie, dispunând de un slot de expansiune USB care-i conferă longevitate player-ului. Prețul lui - peste ocean - este de 645 dolari, puțin cam piperat, însă, dacă punem calitatea pe primul loc, atunci merită să ne gândim la o eventuală achiziție! Probabil că pe viitor Toshiba va regla acest "delay" care există la pornire!

DORIAN

Specificațiile Produsului

Ieșire rezoluție HD	720p, 1080i
Formate de discuri suportate	HD-DVD, DVD-VR/R, CD-R/RW, Audio CD
Codec-uri video	MPEG2, MPEG4 AVC (H.264), VC1
Formate audio	PCM, Dolby Digital/Plus, Dolby True HD, DTS/HD (până la 5.1 canale), MPEG Audio
Ieșire video	HDMI, Component Y/Pr/Pb, Composite, S-Video
Ieșire analogică	HDMI versiunea 1.2, analog 2-canal, optică
Dimensiune	430 x 345 x 65,5 mm
Greutate	4,1 kg



Sony Portable Reader

Sony ne prezintă o alternativă la vechile cărți tipărite, o alternativă care probabil va avea un succes mare.

Nimic nu se compară cu o carte bună citită seara...

Un bărbat de vreo 30 de ani se întoarce într-o seară de la serviciu și, vrând să scurteze drumul către casă, se hotărăște să conducă prin pădure. Că avea off-road, nu de alta! Nu trece mult și farurile mașinii încep să pălăie neregulat. Apoi, din sistemul audio, cu mp3 și putere totală de 2000 wați a mașinii, se aude strigătul de ajutor al unei fete urmat de un foșnet. Imediat după asta farurile cedează, iar în fața mașinii apare din senin silueta unei fete îmbrăcată în zdrențe. În încercarea lui de a o evita, ajunge cu mașina în șanț. După ore de inconștiență bărbatul întins pe sol deschide ochii și vede în fața sa un schelet de om împodobit cu bling-bling. Speriat, omul nostru dă să fugă, însă atunci aude scheletul vorbind: what are you doing in my hood home boy? Nu trece mult timp și... POC!!!

Una dintre cele mai neplăcute experiențe pe care le poate avea o persoană când citește o poveste interesantă e să se ardă becul de la veioză și să se aștearnă o beznă de criptă. Bătrânul Sony s-a gândit la noi și ne prezintă astfel cartea viitorului.

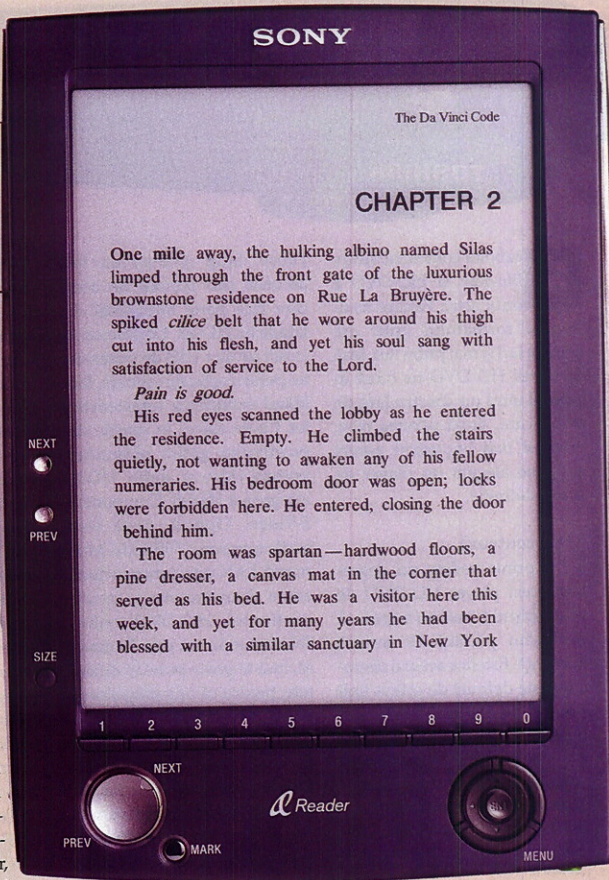
De ce un Portable Reader și nu o carte tradițională?

La fel ca televizorul, discul de vinil, telefonul fix și multe altele, a venit și rândul cărților să fie "reinventate". Sony este prima companie care a făcut primul pas publicând pe piață Sony Portable Reader. Acest gadget este o carte în adevăratul

sens al cuvântului care are de toate, de la copertă până la cerneală. Pentru realizarea acestei "cărți" Sony a fost nevoit să inventeze o nouă tehnologie: E Ink.

Cum funcționează...

Această tehnologie este interesantă și chiar revoluționară. Pe ecranul de 6 inci sunt afișate pagini cu ajutorul unei cernei speciale, pe nume E Ink; aceasta se aranjează pe pagină dând naștere caracterelor. Deoarece ecranul reader-ului folosește această tehnologie, consumul de curent este redus considerabil, bateria reincărcabilă fiind solicitată doar atunci când este întoarsă pagina, motiv pentru care este necesară reincărcarea ei odată la 7.500 de pagini întoarse. Reader-ul are o memorie internă de 64MB capabilă să înmagazineze 80 de titluri. Ca orice gadget nou apărut și acesta dispune de un slot pentru Memory Stick, ajungându-se astfel la capacități astronomice de stocare a cărților, într-un asemenea hal, încât într-un dispozitiv de mărimea unei broșuri poate încăpea o întreagă bibliotecă. Portable Reader se conectează la PC, așa că putem stoca în el creațiile proprii în domeniul literaturii, în timp ce cărțile le putem cumpăra de pe internet (probabil că în viitor vom citi tot ce este tipărit pe aceste readere, de la reviste și până la ziare).



Deocamdată nu este o variantă rentabilă

La fel ca orice tehnologie nou apărută pe piață, în primele luni de viață costă foarte mult, dar prețul poate să scadă și cu 60% în primii 2 ani. Deocamdată prețul stabil de Sony este de 350 dolari, la care, dacă mai adăugăm prețul cărților cumpărate de pe internet,

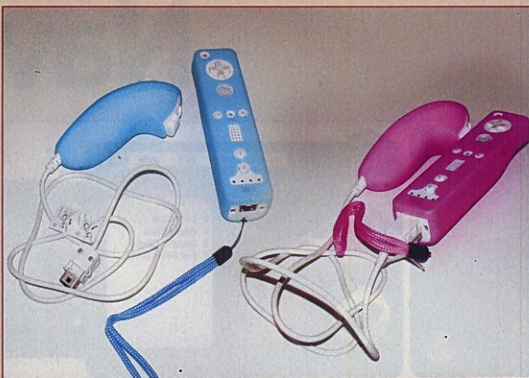
ajungem la niște costuri cam mari pentru buznarul unui salariat obișnuit.

Credem că, cel puțin pentru moment, cărțile tipărite ar trebui să ne satisfacă nevoia de lectură.

TITUS

Accesorii pentru Wii

- partea a II-a



În ediția trecută te-am încălzit cu câteva accesorii pentru consola Nintendo Wii care sunt într-adevăr inovative. În partea a doua cu accesorii - o să-ți prezint un pachet care îți conferă mai multă siguranță când te joci cu telecomanda Wii și cu nunchuk-ul.

SILICON GLOVE PACK de la JOYTECH

Sună a "silicoane" acest pachet, adică nu vreau să mă înțelegi greșit, însă rolul acestor huse este atât de a proteja telecomanda Wii cât și nunchuk-ul. Ei bine, nu numai atât, după ce ai instalat husa de la JOYTECH pe telecomanda Wii prima impresie creată va fi de siguranță, iar cuprinderea ei va fi mult mai fermă. În plus, dacă îți transpiră mână după câteva zeci de minute de joacă în fața TV-ului, telecomanda nu îți va mai aluneca.

Și aici nu mă refer doar la telecomandă, ci și la nunchuk. În cadrul unei partide de box se reduce semnificativ șansa fatală

de a-ți scăpa nunchuk-ul din mână și să-ți pleznească (sper că nu) TV-ul tău cu plasmă. Care pe deasupra are o diagonală de 266 cm și costă un pic peste 30.000 euro.

Ei bine, lăsând gluma la o parte, în pachet găsim două perechi de huse pentru telecomanda Wii și nunchuk și două curelușe colorate pentru asigurarea telecomenzii Wii.

O pereche de huse are culoarea albastră, iar pentru a recunoaște ușor cea de a doua pereche - telecomandă Wii și nunchuk, cealaltă pereche de huse este de culoare roz. Așadar, dacă optezi să te joci în mai multă siguranță, e bine să alegi aceste huse, mai ales că le conferă un aspect mai plăcut telecomenzii Wii și nunchuk-ului.

DORIAN



Pachet JOYTECH

SILICON GROVE PACK

PREȚ 82,88 lei (TVA inclus)

Contact: MYSHOP - 0720/400.336,
0730/270.675

Rapid ca fulgerul

Mouse Laser Genius Navigator 335



E greu pentru oricine să-și dezlipească ochii de la țesăturile unice ale fibrelor de carbon ale mouse-ului Genius Navigator 335. La urma urmei este același material de categorie ușoară, folosit de obicei la bărcile de curse sau la autovehiculele performante. Acest mouse beneficiază de rezistența la zgârieturi a acestui material, iar corpul în sine are un contur care asigură confortul și stabilitatea atât pentru utilizatorii dreptaci cât și pentru stângaci. Sub roțița de scroll sunt așezate două butoane pentru ajustarea sensibilității DPI și un buton Keystroke, ce poate fi programat folosind software-ul ioCentre din pachet. Sunt disponibile șapte grupuri diferite pentru butonul Keystroke pentru instalarea software-ului ioCentre. Sistemul vă permite să îndepliniți unele funcții cum ar fi minimizare, maximizare, expunerea desktop-ului, lansarea unor programe, accesarea directorilor My Music ori My Picture sau accesarea My Computer. Grupul browser are opțiuni cum ar fi reîmprospătare, înainte, înapoi, stop și auto scroll pentru a facilita navigarea. Pentru a ușura productivitatea la birou, Genius a stabilit

un grup Office pentru executarea funcțiilor simple cum ar fi tăiere, copiere, lipire, zoom, găsire și anulare. Butonul Keystroke poate fi programat totodată pentru a verifica, răspunde sau înainta e-mail-urile în conjuncție cu grupul mail. Extinderea programabilității permite utilizatorilor să pornească aplicațiile Instant Messaging și chiar schimbarea statutului utilizatorului. În final, grupul Other permite utilizatorilor să programeze butonul pentru activitate "turbo" sau repetarea comenzii, care este foarte folositoare în jocuri. Cu un motor de categorie gaming, care promite un DPI între 800 și 1600, Navigator 335 are putere pentru orice aplicație, cu siguranță o putere mult mai mare decât un mouse

obișnuit cu senzor optic. Alături de un mousepad pe măsură, veți constata foarte repede că acest mouse este proeminent în jocurile de tip shooter. Butonul Turbo (programat) s-a dovedit a fi de neprețuit când bombardamentul rapid este o necesitate. Veți vedea practic cum acest lucru va oferi gamerilor un avantaj necinstit. Butonul DPI vă permite să schimbați cu ușurință între două setări diferite pentru sensibilitate.

Designul special asortat cu fibrele de carbon și senzorul laser foarte performant sunt greu de ignorat dacă sunteți o persoană care alege ceva mai puțin obișnuit.

Designul special asortat cu fibrele de carbon și senzorul laser foarte performant sunt greu de ignorat dacă sunteți o persoană care alege ceva mai puțin obișnuit.

Specificațiile produsului

Interfață: USB

Sistem de operare suportat:

Windows

Vista/XP/64/XP/ME/2003/2000/9

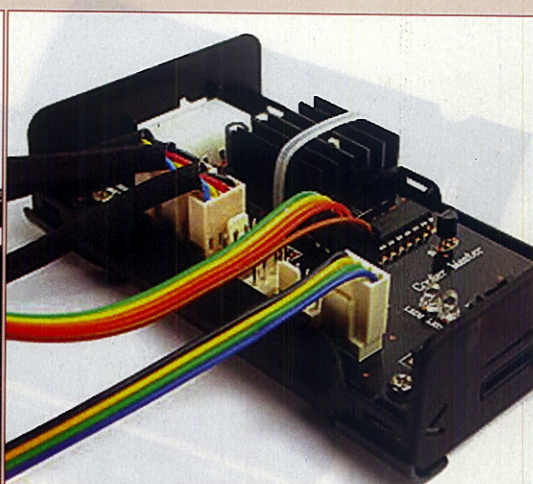
SSE, Macintosh cu OS X 10.2.8+

Număr de butoane: 5 (stânga, dreapta, buton de mijloc cu roți, comutator DPI și buton Turbo)

Rezoluție: 1600/800 DPI motor

laser

FIBRĂ



Hub de ventilatoare Cooler Master Wind Rider PWM

Felul în care funcționează PWM (pulse width modulation - modularea lății impulsului) în răcirea dispozitivelor este bazat pe o idee similară termostatului. În majoritatea scenariilor comune a controlului PWM, puterea condusă în ventilatorul procesorului din calculatorul dumneavoastră este ajustată în funcție de temperatură. Un procesor care funcționează în gol nu generează așa multă căldură, necesită mai puțină răcire activă și, prin urmare, vitezele

mai scăzute ale ventilatorului vor fi suficiente. Evident, acest lucru reduce global zgomotul și este manevrat automat, cu mici riscuri pentru componentele PC. În timp ce această caracteristică a devenit populară în industria soluțiilor pentru răcirea PC-ului, suportul nativ pentru conectorul ventilatorului (de obicei cu 4 pini) este disponibil pe majoritatea plăcilor de bază și adesea doar unul sau doi conectori asemenea sunt rezervați pentru procesor sau ventilatoarele pentru cipset. Această idee de a reduce zgomotul nu poate fi extinsă la numeroasele ventilatoare dintr-o carcasă tipică. Tocmai de aceea, Cooler Master vine cu noul hub de ventilatoare PWM Wind Rider.

Având abilitatea de a lucra cu un maxim de - șase ventilatoare PWM (Cooler Master are o

noastră linie de ventilatoare PWM de 80, 92 și 120mm pe piață alături de Wind Rider), acest hub de ventilatoare preia semnalul PWM de intrare de la placa de bază și controlează ventilatoarele PWM pe care le are în posesie pentru performanța optimă în ventilație și zgomot. Cel puțin așa arată teoria.

În realitate, Wind Rider este o cutie mică cu un conector de tensiune și un glisor în lateral. Sub plasticul exterior, este un mic circuit imprimat cu mai mulți conectori pentru ventilatoare. Sunt 5 semnale de ieșire pentru maxim 5 ventilatoare de sistem și unul rezervat pentru ventilatorul de pe procesor. Pentru plăcile de bază dotate cu conector pentru monitorizarea vitezei ventilatorului, puteți atașa la acest hub cablul de semnal pentru ventilator inclus.

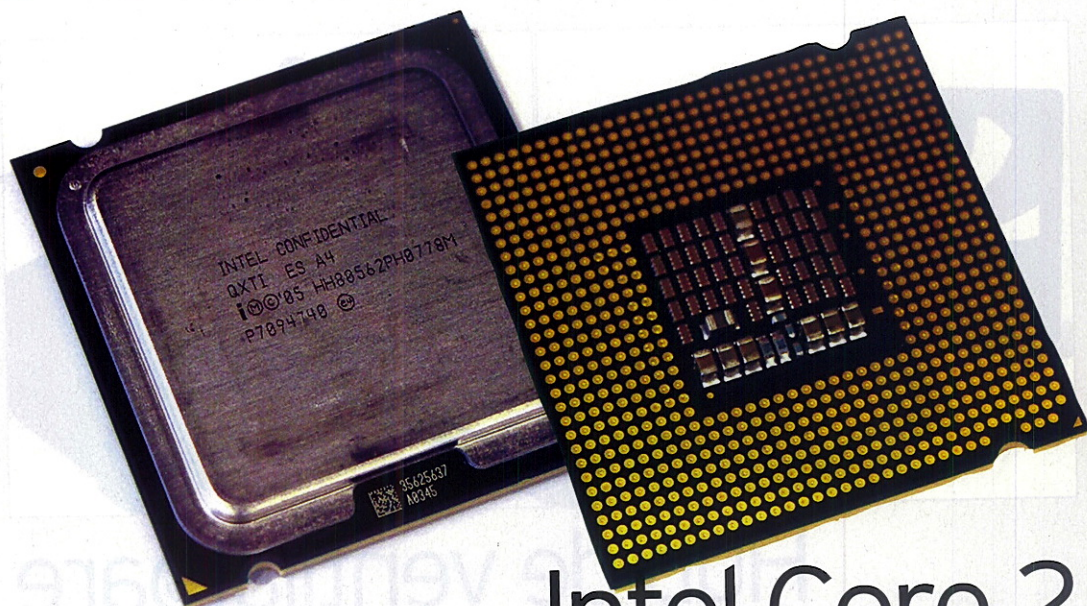
Glisorul lateral permite ajustarea manuală a tensiunii ventilatoarelor între 6V și 11V. Acesta este probabil un avantaj în cadrul unei sesiuni de supratacare. Dezavantajul acestui glisor apare în momentul în care hub-ul este așezat în carcasă, fiind mai dificil de accesat și de ajustat. Wind Rider are două leduri: unul albastru ce determină dacă este conectat cablul de semnal PWM la placa de bază și un led roșu care indică puterea.

Înainte acestui gadget dichisit, singura alternativă e cea tradițională, controlată manual, unde versiunile controlate digital folosesc alte mijloace, precum un termistor ce monitorizează temperaturile interne ale carcasei pentru a regla viteza dorită a ventilatorului.

Specificațiile produsului

Dimensiuni: 110 x 70 x 30mm
Greutate: 90g
Tensiune intrare: DC 12V
Current ieșire (Max): 4A
Conectori PWM Fan: 6 sets
Semnal de ieșire a vitezei ventilatorului: 6 seturi
Indicatoare LED

FIBRĂ



Intel Core 2 Extreme QX6800

CPU-Z

CPU

Cache

Mainboard

Memory

SPD

About

Processor

Name

Intel Core 2 Extreme QX6800

Code Name

Kentsfield

Brand ID

Package

Socket 775 LGA

Technology

65 nm

Voltage

1.238 v

Specification

Intel(R) Core(TM)2 Quad CPU @ 2.93GHz (ES)

Family

6

Model

F

Stepping

7

Ext. Family

6

Ext. Model

F

Revision

B3

Instructions

MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, EM64T

Clocks (Core#0)

Core Speed

1600.0 MHz

Multiplier

x 6.0 (6 - 11)

Bus Speed

266.7 MHz

Rated FSB

1066.7 MHz

Cache

L1 Data

4 x 32 KBytes

L1 Code

4 x 32 KBytes

Level 2

2 x 4096 KBytes

Level 3

Selection

Processor #1

Cores

4

Threads

4

Version 1.39

CPU-Z

OK

CPU-Z

CPU

Cache

Mainboard

Memory

SPD

About

L1 Data Cache

Size

32 KBytes

x 4

Descriptor

8-way set associative, 64-byte line size

L1 Instruction Cache

Size

32 KBytes

x 4

Descriptor

8-way set associative, 64-byte line size

L2 Cache

Size

4096 KBytes

x 2

Descriptor

16-way set associative, 64-byte line size

Features

L3 Cache

Size

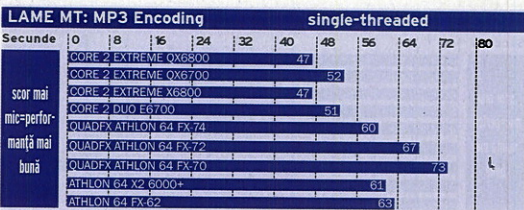
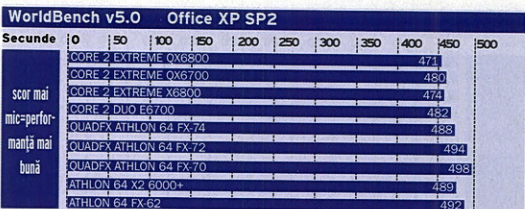
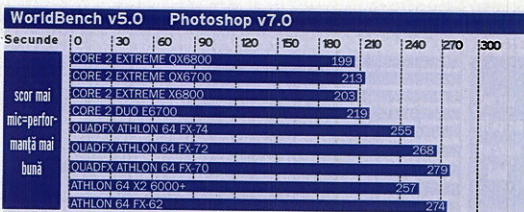
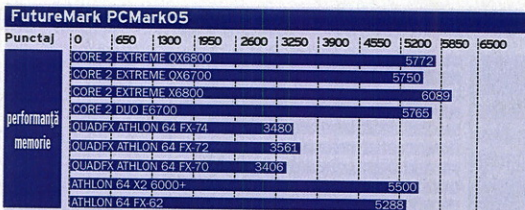
Descriptor

Features

Version 1.39

CPU-Z

OK



Intel a lansat un nou procesor cu patru nuclee pentru utilizatorii înrăiți și entuziaști ai PC-ului. Noul Core 2 Extreme QX6800 are aceeași frecvență (2,93 GHz - 11x266 MHz) ca modelul similar cu două nuclee Core 2 Extreme X6800.

Intel Core 2 Extreme QX6800 are cea mai ridicată frecvență dintre procesoarele desktop

quad-core de până acum. Procesorul diferă de precedentul procesor high-end quad-core Intel Core 2 Extreme QX6700 (2,66GHz) doar prin frecvența sa.

Avantajul frecvenței mai ridicate se observă la rularea aplicațiilor single-threaded. Ca să vedem câtă putere ascunde noul Core 2 Extreme QX6800 în modestul radiator, am instalat

procesorul pe o placă de bază cu cipset Intel 975X.

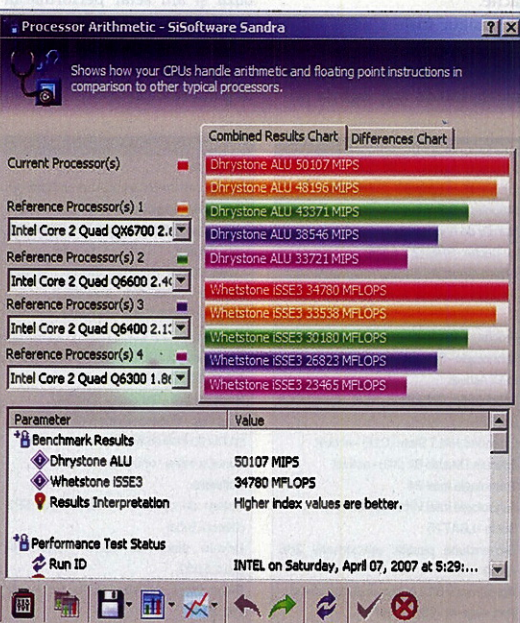
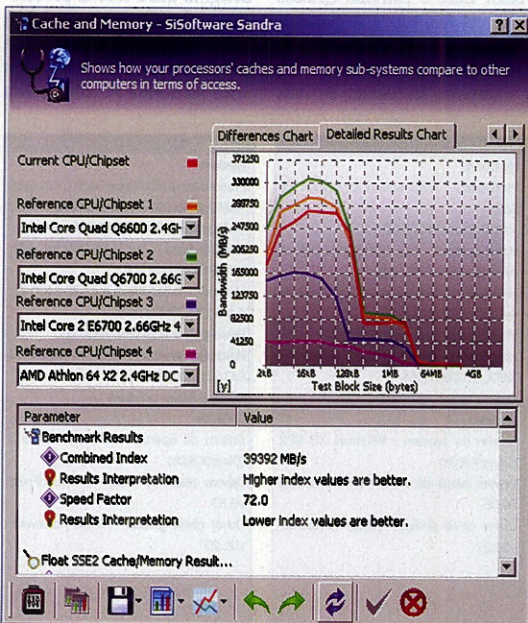
Răcitorul metalic integrat va înlătura căldura de pe cipurile de silicou și le va proteja. Acest răcitor metalic reprezintă un contact pentru radiator și furnizează mai multă suprafață pentru o răcire mai bună.

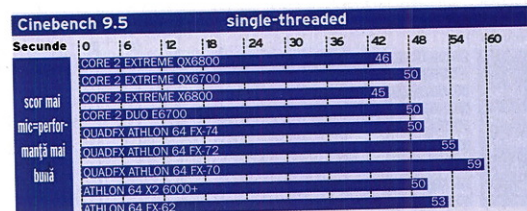
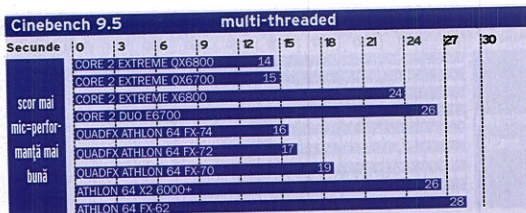
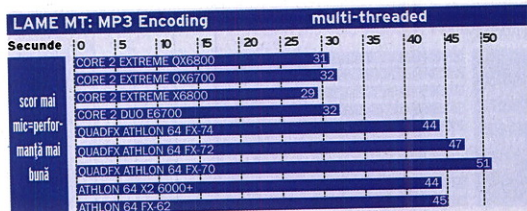
Cele două pastile din interiorul procesorului Intel Core 2 Extreme quad-core au fiecare o

dimensiune de 143 mm și 291 milioane de tranzistori.

Cele patru nuclee au la bază micro-arhitectura Intel Core caracterizată de inovații ca Wide Dynamic Execution, Advanced Digital Media Boost, Smart Memory Access și Intelligent Power Capability.

Quantitatea de memorie cache L2 din fiecare pastilă este de 4MB, iar L1 este de 128K în





fiecare.

Pastilele sunt montate direct pe substratul care facilitează contactul cu placa de bază și cipset prin conexiunile electrice și contactele 775.

Cele patru nuclee și cei 8MB de memorie cache sunt înglobate într-un singur soclu 775. Cu alte cuvinte, procesoarele cu mai multe nuclee au o cantitate mai voluminoasă de memorie cache.

Desigur toate acestea fac ca procesorul Intel Core 2 Extreme QX6800 să aibă un design termic de 130 de wați față de pro-

cesoarele Core 2 Duo (65-75 de wați). Nu este atât de rău având în vedere viteza oferită de noua arhitectură, ținând cont totuși că vorbim de patru nuclee.

Cum am configurat sistemele de test?

Pentru configurarea sistemelor din acest test, am intrat pe rând în BIOS-ul fiecărei plăci de bază și am setat performanța fiecăreia pe "Optimized" sau "High Performance Defaults".

Apoi am salvat setările făcându-le să revină în BIOS pentru

a configura manual timpii de acces și latența memoriei din sistem, adică 4, 4, 12 pentru operare DDR2-800. Hard discurile au fost formate și am instalat sistemul de operare Windows XP Professional SP2, după care am început testele.

Concluzii

Fără nici o îndoială, noul procesor Core 2 Extreme QX6800 este cel mai rapid și puternic procesor pentru calculatoarele desktop pe care l-am testat.

Datorită frecvenței de cas

de 2,93 GHz, care este identică cu cea a procesorului dual-core Core 2 Extreme X6800, noul procesor QX6800 este la fel de rapid în aplicațiile single-threaded, în productivitatea de birou și în majoritatea jocurilor ca X6800.

Rulând aplicații multi-threaded, care folosesc din plin resursele suplimentare de procesare puse la dispoziție de designul quad-core al procesorului QX6800, este evident că noul procesor oferă mai multă performanță decât poate oferi orice platformă PC disponibilă

Specificații și caracteristici

Frecvență nucleu - 2,93 GHz
Frecvență magistrală - 1066 MHz
Stepping - B3
Număr de nuclee - 4
L2 Cache - 8MB (2 x 4 MB)
Limita raportului nucleu/magistrală 10:1
Tensiune maximă de intrare (VID) - 1,350 V
Proces de fabricație - 0,65 - microni
Tehnologie - Shared Smart Cache
PECI Activat
Tehnologie Enhanced Intel SpeedStep (EIST)
Extended HALT State (C1E) - activat
Execute Disable Bit (XD) - activat
Tehnologie Intel 64
Tehnologie Intel Virtualization (VT)
Soclu - LGA775
Dimensiune pastilă: aproximativ 286 mm2
Aproximativ 582 milioane de tranzistori
Preț sugerat - 999 dolari

Sistem 1

Hardware

Procesoare - Intel Core 2 Extreme QX6800 (2,93 GHz - quad-core)
- Intel Core 2 Extreme QX6700 (2,66 GHz - quad-core)
- Intel Core 2 Extreme X6800 / E6700 (2,93 GHz / 2,66 GHz - dual-core)
Placă de bază - Intel D975XB2 (975X Express)
Memorie - 2 x 1GB Corsair PC-6400 (CL 4-4-4-12 DDR2-800)
Placă grafică - GeForce 7950 GX2
Hard disc - Western Digital 740 Raptor HD SATA (10,000 RPM)
Sunet și rețea - onboard

Software

Sistem de operare - Windows XP SP2 (DirectX 9.0c)
Driveri placă de bază - Intel INF 8.0.1.1002
Driver placă grafică - nVidia Forceware v91.27

Sistem 2

Hardware

Procesoare - AMD Athlon X2 6000+ (3 GHz)
- AMD Athlon 64 FX-62
Placă de bază - Asus M2N32-SLI Deluxe (NVIDIA nForce 590 SLI)
Memorie - 2 x 1GB Corsair PC-6400 (CL 4-4-4-12 DDR2-800)
Placă grafică - GeForce 7950 GX2
Hard disc - Western Digital 740 Raptor HD SATA (10,000 RPM)
Sunet și rețea - onboard
Software
Sistem de operare - Windows XP SP2 (DirectX 9.0c)
Driveri placă de bază - drivere nForce v9.35
Driver placă grafică - nVidia Forceware v91.27

Sistem 3

Hardware

Procesoare - AMD Athlon 64 FX-74 (3 GHz)
- AMD Athlon 64 FX-72 (2,8 GHz)
- AMD Athlon 64 FX-70 (2,6 GHz)
Placă de bază - Asus L1N64-SLI WS (NVIDIA nForce 680a SLI)
Memorie - 4 x 512MB Corsair PC-6400 (CL 4-4-4-12 DDR2-800)
Placă grafică - GeForce 7950 GX2
Hard disc - Western Digital 740 Raptor HD SATA (10,000 RPM)
Sunet și rețea - onboard
Software
Sistem de operare - Windows XP SP2 (DirectX 9.0c)
Driveri placă de bază - drivere nForce v9.35
Driver placă grafică - nVidia Forceware v91.27

Quake 4 v1.3 (rezoluție mică / calitate redusă)

Cadre/s	0	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150
640x480	CORE 2 EXTREME QX6800									148.9	
	CORE 2 EXTREME QX6700									146.5	
	CORE 2 EXTREME X6800									151.2	
	CORE 2 DUO E6700									139.3	
	QUADFX ATHLON 64 FX-74								123.1		
	QUADFX ATHLON 64 FX-72								119.2		
	QUADFX ATHLON 64 FX-70								114.1		
	ATHLON 64 X2 6000+									135.4	
ATHLON 64 FX-62									126.5		

Quake 4 v1.3 4x AA / 16x AF

Cadre/s	0	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150
1600x1200	CORE 2 EXTREME QX6800									144.1	
	CORE 2 EXTREME QX6700									135.6	
	CORE 2 EXTREME X6800									124.7	
	CORE 2 DUO E6700									120.3	
	QUADFX ATHLON 64 FX-74								108.3		
	QUADFX ATHLON 64 FX-72								103.6		
	QUADFX ATHLON 64 FX-70								100.2		
	ATHLON 64 X2 6000+									116.8	
	ATHLON 64 FX-62									113	

F.E.A.R v1.08 (rezoluție mică / calitate redusă)

Cadre/s	0	35	70	105	140	175	210	245	280	315	350
640x480	CORE 2 EXTREME QX6800									322	
	CORE 2 EXTREME QX6700								292		
	CORE 2 EXTREME X6800							258			
	CORE 2 DUO E6700						234				
	QUADFX ATHLON 64 FX-74					194					
	QUADFX ATHLON 64 FX-72					182					
	QUADFX ATHLON 64 FX-70				163						
	ATHLON 64 X2 6000+							237			
ATHLON 64 FX-62						222					

F.E.A.R v1.08 4x AA / 16x AF

Cadre/s	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
1600x1200	CORE 2 EXTREME QX6800									75	
	CORE 2 EXTREME QX6700									72	
	CORE 2 EXTREME X6800									75	
	CORE 2 DUO E6700									73	
	QUADFX ATHLON 64 FX-74									72	
	QUADFX ATHLON 64 FX-72									72	
	QUADFX ATHLON 64 FX-70									71	
	ATHLON 64 X2 6000+									72	
ATHLON 64 FX-62									71		

în prezent.

Avantajul acestui procesor se va face simți în viitor pe măsură ce vor fi lansate tot mai multe aplicații multi-threaded.

Cu toate că lansarea noului procesor Core 2 Duo Extreme QX6800 este din punct de vedere tehnic doar o creștere a vitezei unui design deja stabilit, este totuși importantă.

Ceea ce a realizat compania Intel cu proaspătul QX6800

quad-core pentru desktop a fost obținerea unui procesor cu patru nuclee cu frecvență de ceas egală cu cea a celui mai rapid procesor cu 2 nuclee, eliminând astfel dezavantajul pe care îl are procesorul Core 2 Extreme X6700 quad-core (2,66GHz) față de procesorul dual-core Core 2 Extreme X6800 (2,93GHz) în aplicațiile single-threaded.

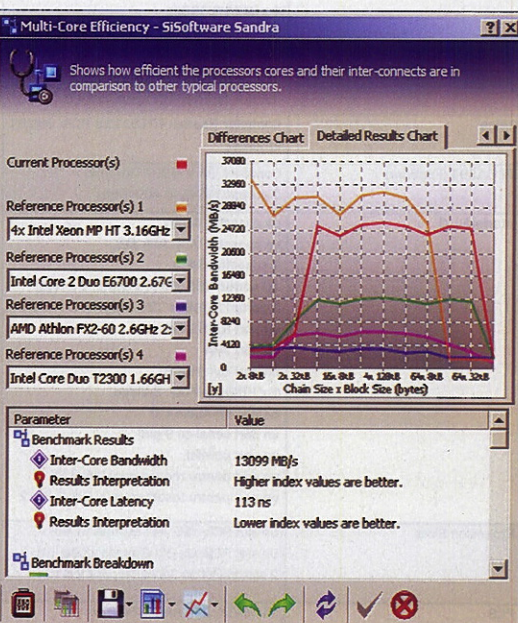
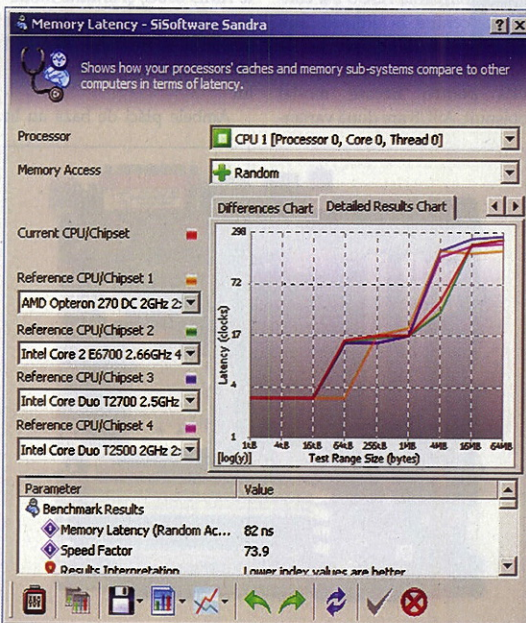
Prețul "end-user" piperat

(1.200 dolari) va pune cu siguranță pe gânduri toți entuziaștii care doresc să dețină o platformă dotată cu procesor de ultimă oră.

Lăsând la o parte prețul foarte ridicat chiar și pentru ediția extremă a acestui nou procesor și consumul mare de energie, putem spune că este cel mai performant procesor existent la ora actuală.

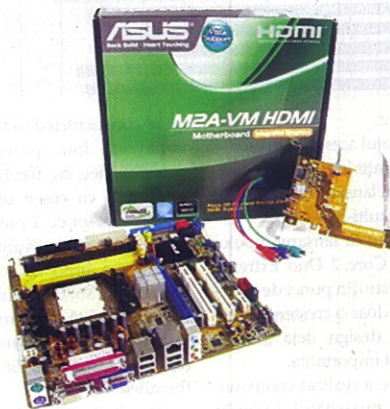


FIBRĂ



ASUS M2A-VM HDMI (AMD 690G)

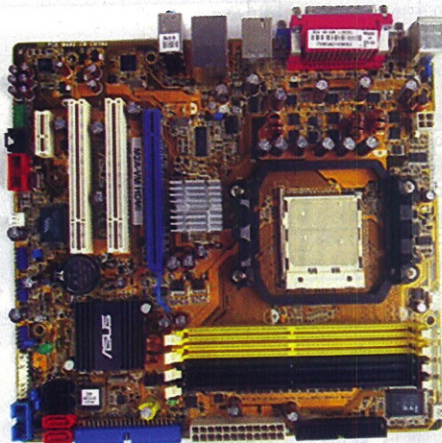
Procesoare suportate	Suportă procesoare AMD cu soclu AM2 Suportă tehnologia AMD Cool 'n' Quiet Suportă tehnologia AMD Live!
Cipset	Northbridge: AMD 690G Interfață bidirecțională 1GHz (2000MT/s) HyperTransport Interfață grafică integrată Radeon X1250 IGP DirectX 9.0, SM2.0 Tehnologie video AVIVO Ieșiri VGA și DVI (HDCP) Modul HDMI (doar pentru M2A-VM HDMI) Slot PCI Express x16 pentru placă grafică discretă Suportă patru trasee PCI Express x1 HD Audio Southbridge: AMD SB600 Interfață ATI A-Link Xpress II cu Northbridge Suportă până la 6 sloturi PCI v2.3 Suportă până la 10 porturi USB 2.0 Suportă 4 porturi SATA 3.0Gbps Port single-channel Ultra ATA-100 IDE
Memorie	Arhitectura memoriei pe canal dual integrată în procesor Arhitectura memoriei pe canal dual integrată în procesor 4 socluri DIMM cu 240 de pini DDR2 Suportă module de 1.8v DDR2 SDRAM DIMM Suportă până la 8GB folosind DDR2 533/667/800
Stocare	AMD SB600 Southbridge AMD SB600 Southbridge 2 x Ultra ATA 33/66/100/133 (133MB/sec) 4 x SATA 3.0Gbps Suportă SATA RAID 0, RAID 1, RAID 10 Controler AHCI cu NCQ
Sunset	Intel High Definition Audio (Azalia) Realtek ALC883 HD Audio CODEC
Rețea	Controler Realtek RTL8111B PCIe Gigabit Ethernet
IEEE 1394 (FireWire)	Controler VIA VT6307 FireWire 2 porturi 1394a @ 400 Mbps
Interfață I/O	un conector floppy un conector Ultra ATA IDE 4 conectori SATA 10 porturi USB 2.0 (4 x spate, 6 x față) 2 porturi FireWire (2 x față) un port RJ45 LAN un port VGA un port DVI (HDCP) 1 x HDMI, S/PDIF, S-Video 6-Channel Audio I/O un port serial cu 9 pini un port paralel un port pentru mouse mini-DIN-6 PS/2 un port pentru tastatură mini-DIN-6 PS/2
Expansion Slots	Un slot PCIe x16, PCI Express v1.0a Un slot PCIe x1, PCI Express v1.0a 2 sloturi PCI pe 32 de biți, PCI 2.3
PCB	MicroATX, 244 mm x 244 mm



Compania ASUS s-a concentrat în ultimele luni pe noul cipset de la AMD și, în loc de o placă potrivită pentru fiecare model obșnuit, ASUS are două varian-

te AMD 690G, și anume modelul M2A-VM dedicat minților afaceriste și modelul M2A-VM HDMI, dedicat amuzamentului.

Ambele plăci de bază au în



BAPCo SYSmark 2004 Performanța globală													
Punctaj	0	28	56	84	112	140	168	196	224	252	280		
ASUS M2A-VM HDMI												261	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI												267	
ECS RS485M-M												285	

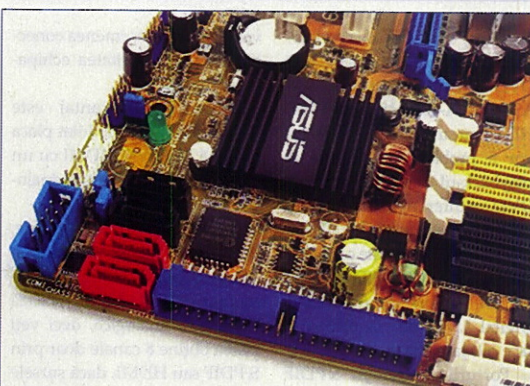
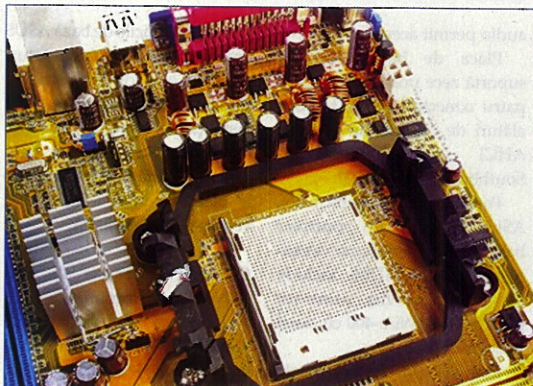
BAPCo SYSmark 2004 Internet Content Creation													
Punctaj	0	35	70	105	140	175	210	245	280	315	350		
ASUS M2A-VM HDMI												339	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI												345	
ECS RS485M-M												341	

BAPCo SYSmark 2004 Productivitate Office													
Punctaj	0	21	42	63	84	105	126	147	168	189	210		
ASUS M2A-VM HDMI												201	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI												207	
ECS RS485M-M												206	

Futuremark PCMark 05 Scor sistem													
Punctaj	0	600	1200	1800	2400	3000	3600	4200	4800	5400	6000		
ASUS M2A-VM HDMI												5984	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI												6007	
ECS RS485M-M												5894	

Futuremark PCMark 05 Scor procesor													
Punctaj	0	550	1100	1650	2200	2750	3300	3850	4400	4950	5500		
ASUS M2A-VM HDMI												5310	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI												5322	
ECS RS485M-M												5209	

Futuremark PCMark 05 Scor memorie													
Punctaj	0	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000		
ASUS M2A-VM HDMI												4571	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI												4723	
ECS RS485M-M												4495	



esență același design, singura diferență fiind că cea din urmă are suport FireWire și are în pachet conectori suplimentari audio și video. De această dată vom urmări ce are de oferit placa de bază M2A-VM HDMI.

Ca placă de bază din clasa mainstream, ASUS M2A-VM HDMI este în esență o placă de bază standard AMD 690G.

Componentele și caracteristicile principale nu se abat de la cele oferite de Northbridge-ul AMD 690 și Southbridge-ul SB600.

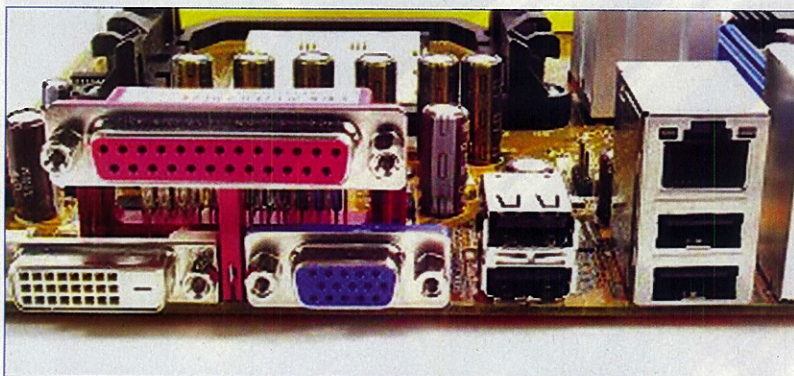
Procesorul grafic onboard Radeon X1250 este responsabil de grafică și de procesarea video și, la fel ca orice placă de bază AMD 690G, caracteristica principală a modelului M2A-VM HDMI este tehnologia

AVIVO, decodarea HD și suportul tehnologiei AMD Live!, care poate fi activat din BIOS.

Compania ASUS nu a înzestrat placa de bază M2N-VM cu un port HDMI implicit, ci doar cu porturile VGA și DVI obișnuite. În schimb, modelul M2A-VM HDMI include o placă add-on cu porturi HDMI, S-Video și conexiuni S/PDIF.

Cunoscând limitările procesorului grafic Radeon X1250, ar putea fi surprinzătoare afirmațiile companiei ASUS, legate de suportul complet 1080p ale conexiunilor DVI și HDMI a plăcii de bază.

AMD 690G are o performanță bună până la 720p, dar pentru decodarea 1080p veți avea nevoie de un procesor foarte



Sistem de test

Procesor - AMD Athlon 64 X2 5000+ (2.6 GHz, 2 x 512KB L2, Sockl AM2)
 Plăci de bază - ASUS M2A-VM HDMI
 - Sapphire Pure Innovation HDMI
 - ECS RS485M-M
 Memorie - 2 x 1GB Kingston HyperX DDR2-800 @ 4-4-12 CAS 4.0
 Hard disc - Seagate Barracuda 7200.7 80GB SATA (o singură partiție NTFS)
 Placă grafică - MSI GeForce 7900 GT 256MB cu driver nVidia ForceWare 93.71
 Driver video - Set drivere AMD Catalyst 7.3 IGP
 Sistem de operare - Microsoft Windows XP Professional SP 2 (DirectX 9.0c)

Futuremark PCMark 05 Scor hard disc											
Punctaj	0	450	900	1350	1800	2250	2700	3150	3600	4050	4500
ASUS M2A-VM HDMI										4451	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI										4435	
ECS RS485M-M										4403	

SPECviewperf 9.0 3dsmax-04											
Cadre/s	0	15	3	45	6	75	9	105	12	135	15
ASUS M2A-VM HDMI										13.41	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI										13.53	
ECS RS485M-M										13.33	

SPECviewperf 9.0 proe-04											
Cadre/s	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ASUS M2A-VM HDMI										9.01	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI										9.09	
ECS RS485M-M										8.91	

Futuremark 3DMark 05 1024x768x32											
Punctaj	0	800	1600	2400	3200	4000	4800	5600	6400	7200	8000
ASUS M2A-VM HDMI										7935	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI										7937	
ECS RS485M-M										7888	

Futuremark 3DMark 05 1280x1024x32											
Punctaj	0	700	1400	2100	2800	3500	4200	4900	5600	6300	7000
ASUS M2A-VM HDMI										6860	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI										6861	
ECS RS485M-M										6831	

Futuremark 3DMark 05 1600x1200x32											
Punctaj	0	600	1200	1800	2400	3000	3600	4200	4800	5400	6000
ASUS M2A-VM HDMI										5955	
SAPPHIRE PURE INNOVATION HDMI										5955	
ECS RS485M-M										5927	

puternic, mai ales dacă vizionați filme Blu-Ray sau HD DVD. Ambele modele, atât ASUS M2A-VM cât și M2A-VM HDMI au suport HDCP, deci nu vor fi probleme cu privire la playback-ul Blu-Ray sau HD DVD indiferent dacă folosiți portul DVI sau modulul HDMI.

Sunetul pe 8 canale controlat de Realtek ALC883 HD CODEC nu are suport pentru Dolby Digital Live!, dar în orice caz face o treabă bună.

Porturile interfeței S/PDIF

vor asigura de asemenea conectivitatea la majoritatea echipamentelor audio.

Singurul dezavantaj este faptul că ASUS nu a dotat placa de bază M2A-VM HDMI cu un set complet de conectori analogici pentru 8 canale.

Cele 3 jack-uri disponibile, oferă suport pentru ieșire stereo sau pe 6 canale. Modulul suplimentar HDMI nu furnizează extensiuni analogice, deci veți putea obține 8 canale doar prin S/PDIF sau HDMI, dacă sursele

audio permit acest lucru.

Placa de bază M2A-VM suportă zece porturi USB 2.0 și patru conectori SATA 3.0Gbps alături de capacitățile RAID și AHCI prin bunăvoința Southbridge-ului SB600.

Pentru portul Gigabit LAN, ASUS folosește un controler bazat pe PCI Express, iar versiunea M2A-VM HDMI include capacități FireWire printr-un controler FireWire-400 cu două porturi.

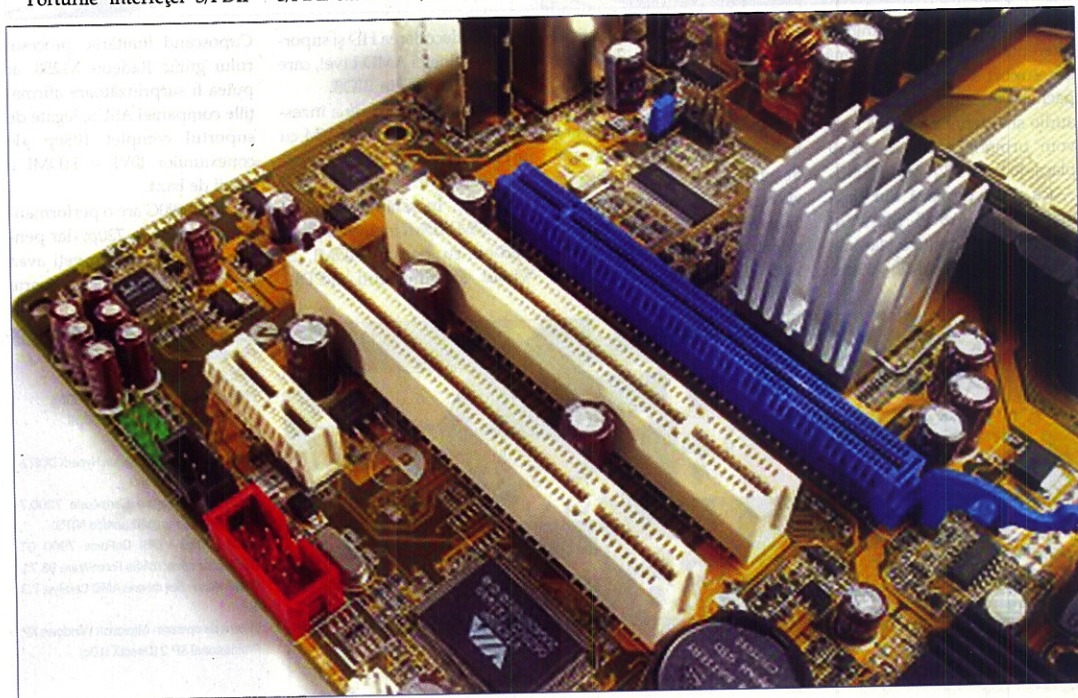
Deși M2A-VM HDMI nu este

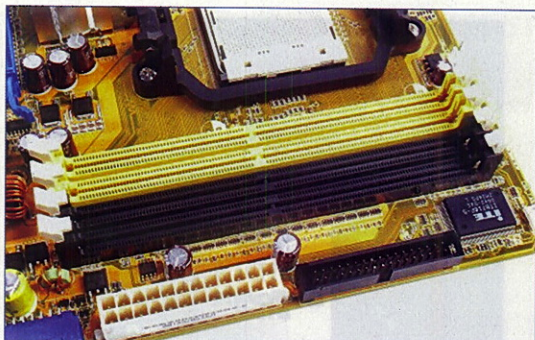
una dintre plăcile de bază ASUS din categoria premium, totuși designul ei a fost bine studiat. Conectorii SATA sunt așezați la distanță față de slotul PCIe x16, iar conectorii de tensiune sunt la distanță față de componentele plăcii de bază asigurând o ventilație mai eficientă.

Cum am testat?

Notă suplimentară

1. Placa de bază ECS RS485M-M a devenit instabilă la setările 4-4-4-12 ale memoriei,





probabil ca urmare a lipsei opțiunilor pentru reglarea tensiunii memoriei. Am folosit setările implicite 5-5-5-18.

2. Placa de bază ASUS M2A-VM HDMI a fost testată de asemenea cu setările implicite ale memoriei din cauza lipsei opțiunilor de ajustare din BIOS. În orice caz CPU-Z ne-a indicat că placa de bază rulează cu setările 5-5-5-16 (față de 5-5-5-18 în cazul modelului ECS).

Concluzii

Caracterul multilateral al cipsetul AMD 690G permite configurarea caracteristicilor pentru "home theatre" sau pur și simplu pentru afaceri.

Placa de bază M2A-VM costă aproximativ 100 dolari, iar modelul M2A-VM HDMI costă cu 20 dolari mai mult datorită conectivității FireWire și a plăcuței HDMI add-on, funcționând practic cu oricare din ele. Placa de bază ASUS M2A-VM

HDMI vine într-un pachet consistent, specific celor de la ASUS, care au făcut o treabă foarte bună în ceea ce privește design-ul și layout-ul ei, organizând impecabil această placă de bază care vine în formă micro ATX. Nu am întâlnit nici o problemă de compatibilitate sau de stabilitate a acestei plăci de bază pe parcursul tuturor testelor chiar și sub presiunea celor mai dure benchmark-uri.

Dezavantajele acestei plăci de bază sunt lipsa din BIOS a "timing-urilor" pentru memorie și sunetul care nu funcționează pe 8 canale.

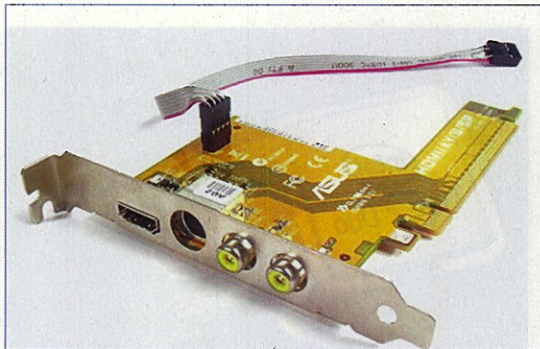
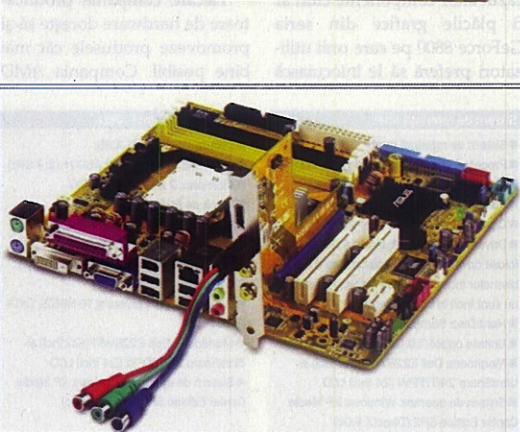
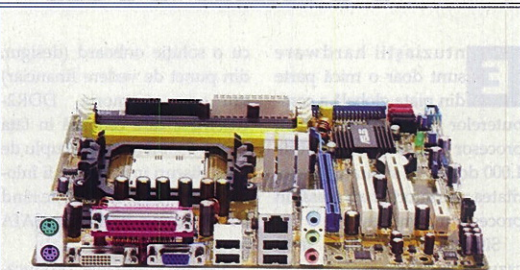
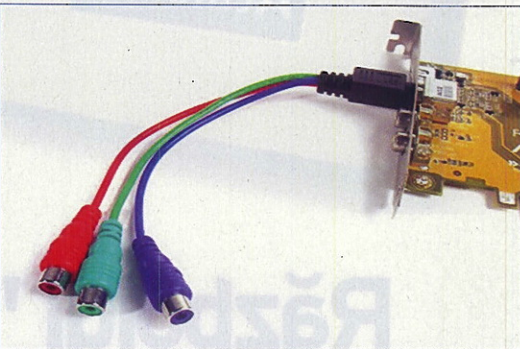
În principiu, placa de bază ASUS M2A-VM HDMI are un design bun și o implementare bună pentru locul pe care îl urmărește pe piață, ca platformă de amuzament pentru acasă.

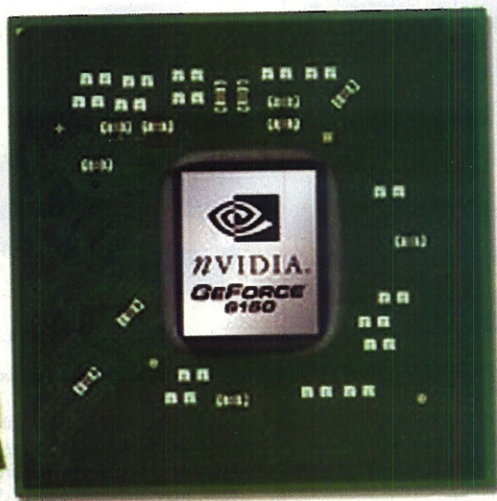
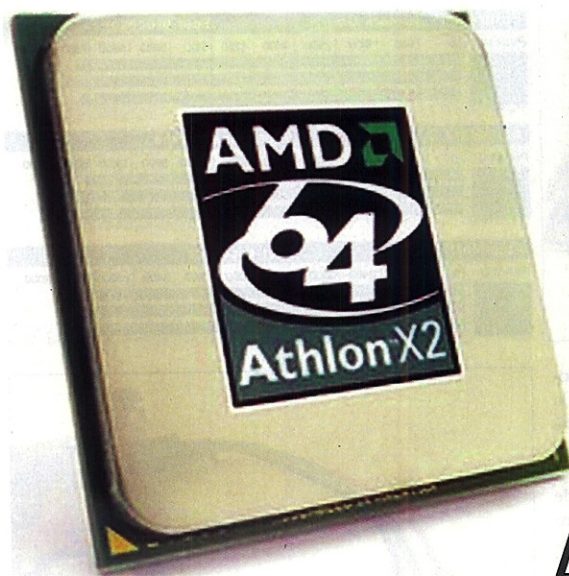
FIBRĂ

Futuremark 3DMark 05										
Scor procesor										
Punctaj	0	850	1700	2550	3400	4250	5100	5950	6800	7650
										7991
										8193
										7876

AquaMark 3										
Scor placă grafică										
Punctaj	0	1700	3400	5100	6800	8500	10200	11900	13600	15300
										16407
										16548
										16476

AquaMark 3										
Scor procesor										
Punctaj	0	1200	2400	3600	4800	6000	7200	8400	9600	10800
										11203
										11592
										11091





AMD VS. Intel

Războiul "entry-Level"

Entuziaștii hardware sunt doar o mică parte din piața globală a computerelor și, atâta timp cât un procesor quad-core costă peste 1.000 dolari, cu siguranță majoritatea utilizatorilor au acasă un procesor mai modest.

Situația este similară și în cazul altor componente cum ar fi plăcile grafice din seria GeForce 8800 pe care unii utilizatori preferă să le înlocuiască

cu o soluție onboard (desigur, din punct de vedere financiar) sau cu memoria DDR2-1000MHz care cedează în fața DDR2-533MHz, iar un cuplu de hard discuri în RAID va fi înlocuit de către utilizatorul de rând cu un singur hard disc SATA "entry-level".

Fiecare companie producătoare de hardware dorește să-și promoveze produsele cât mai bine posibil. Compania AMD

face același lucru.

Intel a lansat deja procesoarele cu 4 nuclee, cu toate că modelele Core 2 Duo sunt mult mai performante decât oricare procesor high-end AMD, dar compania AMD furnizează o grămadă de procesoare pentru segmentele mainstream și entry-level, adică folosește o altfel de strategie. În loc să ofere un procesor Athlon 64 X2 mult mai rapid sau să lanseze propri-

ul quad-core, AMD oferă oportunitatea de a examina piața entry-level printr-o pereche de sisteme HP Pavilion configurate la fel.

Cele două sisteme, HP Pavilion a1630n (AMD) și a1640n (Intel), după cum vedeți sunt similare atât ca design exterior și estetică cât și din punct de vedere hardware și al perifericelor.

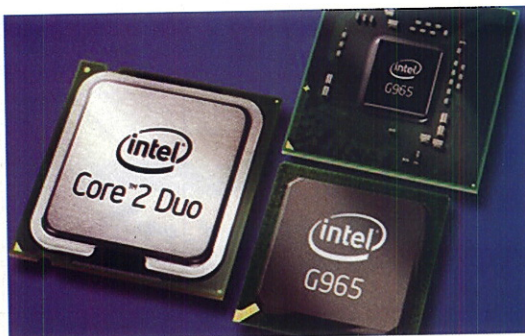
Sistemul HP Pavilion a1630n

Sistem de referință Intel:

- Sistem de referință Intel:
- Procesor: Core 2 Duo 6300 (1,86 GHz)
- Memorie: 2 x 1GB DDR2-533
- Placă de bază: ASUS P5BW-LA
- Cipset placă de bază: Intel G965 Express
- Driver placă grafică: Intel 14.25 (am folosit drivere mai vechi ca urmare a problemelor întâmpinate cu ultimele drivere, nu sunt încă în stadiul final)
- Hard Disc: Samsung SP2504C 250GB
- Unitate optică: LG GSA-H30L DVD-R/RW
- Monitoare: Dell E228WFP (22 inci) și UltraSharp 2407FPW (24 inci) LCD
- Sistem de operare: Windows XP Media Center Edition SP2 (DirectX 9.0c)

Sistem de referință AMD:

- Sistem de referință AMD:
- Procesor: Athlon 64 X2 4600+ (2,4 GHz)
- Memorie: 2 x 1GB DDR2-533
- Placă de bază: ASUS A8M2N-LA
- Cipset placă de bază: GeForce 6150 LE
- Driver placă grafică: 93.71
- Hard Disc: Samsung SP2504C 250GB SATA-150
- Unitate optică: Samsung TS-H652L DVD-R/RW
- Monitoare: Dell E228WFP (22 inci) și UltraSharp 2407FPW (24 inci) LCD
- Sistem de operare: Windows XP Media Center Edition SP2 (DirectX 9.0c)





are un procesor AMD Athlon 64 X2 4600+ (2,4 GHz), 2x1GB de memorie DDR2-533 (4-4-4-12), o placă de bază ASUS (construită pentru HP) GeForce 6150 LE, un hard disc Samsung SP2504C de 250GB (8MB, 7200 RPM) și o unitate optică Samsung TS-H652L DVD-R/RW.

Sistemul HP Pavilion a1640n este compus dintr-un procesor Intel Core 2 Duo 6300 1,86GHz, 2x1GB de memorie DDR2-533 (4-4-4-12), o placă de bază ASUS (construită pentru HP) G965 Express, un hard disc Samsung SP2504C de 250GB (8MB, 7200 RPM) și o unitate optică LG GSA-H30L DVD-R/RW.

Din păcate singura ieșire a fost print-un cablu VGA, opțiunea DVI nefiind disponibilă. Ambele sisteme au fost echipate cu Windows XP Media Center Edition SP2, iar testele au decurs pe monitorul LCD Dell E228WFP de 22 inci.

În afară de procesoare, diferența dintre cele două sisteme constă în cipset-urile plăcilor de bază care includ partea grafică. Platforma AMD se bazează pe GeForce 6150 LE (este în esență de fapt un NV44 - GeForce 6200) onboard, iar platforma Intel are onboard G965 Express (include Intel Graphics Media Accelerator X3000 și este compatibilă DirectX 10).

Cele două soluții grafice integrate sunt destul de puternice

(s-ar putea să-i faci "foarte geloși pe posesorii de plăci grafice GeForce 8800 GTX"), având o arhitectură îmbunătățită comparativ cu ultima generație de grafică integrată.

Concluzii

Cele două platforme s-au comportat similar în teste, fiind competitive în majoritatea benchmark-urilor, cu mici excepții provocate de cipset-urile plăcilor de bază, de procesoare sau de controller-ul de memorie care, în cazul platformei AMD, oferă o lățime de bandă mai mare și latențe mai mici ale memoriei.

După ce am jucat câteva FPS-uri pe ambele platforme, a fost evident că GeForce 6150 LE oferă o calitate a imaginii superioară în comparație cu cea oferită de cipsetul Intel G965 Express.

Analizând aceste teste avem marea oportunitate de a evalua ce ne oferă de fapt piața "entry-level". Desigur, ambele platforme au avantajele și dezavantajele proprii, dar pentru home entertainment, media sau jocuri, platforma cu cipset GeForce 6150 LE e de preferat față de Intel G965.

PCMark05

Punctaj	0	400	800	1200	1600	2000	2400	2800	3200	3600	4000
AMD + GeForce 6150 LE										3752	
Intel + G965 EXPRESS										3083	

PCMark05

Punctaj	0	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000
AMD + GeForce 6150 LE										4900	
Intel + G965 EXPRESS										4668	

PCMark05

Punctaj	0	400	800	1200	1600	2000	2400	2800	3200	3600	4000
AMD + GeForce 6150 LE										3897	
Intel + G965 EXPRESS										4051	

PCMark05

Punctaj	0	140	280	420	560	700	840	980	1120	1260	1400
AMD + GeForce 6150 LE										1308	
Intel + G965 EXPRESS										1216	

PCMark05

Punctaj	0	600	1200	1800	2400	3000	3600	4200	4800	5400	6000
AMD + GeForce 6150 LE										4788	
Intel + G965 EXPRESS										5592	

SiSoft SANDRA IX SP1a

Integer Memory Bandwidth

Punctaj	0	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000
AMD + GeForce 6150 LE										5138	
Intel + G965 EXPRESS										4695	

SiSoft SANDRA IX SP1a

Latența memoriei (mai puțin=mai bun)

Secunde	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
AMD + GeForce 6150 LE							61.2				
Intel + G965 EXPRESS										87.6	

EVEREST Ultimate

Performanță memorie

Punctaj	0	550	1100	1650	2200	2750	3300	3850	4400	4950	5500
AMD + GeForce 6150 LE										4725	
Intel + G965 EXPRESS										5360	

EVEREST Ultimate

Performanță memorie

Punctaj	0	650	1300	1950	2600	3250	3900	4550	5200	5850	6500
AMD + GeForce 6150 LE										6148	
Intel + G965 EXPRESS										4803	

CINEBENCH 9.5

Performanță grafică - Cinema 4D Shading

Punctaj	0	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400
AMD + GeForce 6150 LE										381	
Intel + G965 EXPRESS										369	

CINEBENCH 9.5

Performanță grafică - OpenGL Software Lighting

Punctaj	0	140	280	420	560	700	840	980	1120	1260	1400
AMD + GeForce 6150 LE										1338	
Intel + G965 EXPRESS										314	

CINEBENCH 9.5

Performanță grafică - OpenGL Hardware Lighting

Punctaj	0	170	340	510	680	850	1020	1190	1360	1530	1700
AMD + GeForce 6150 LE										1674	
Intel + G965 EXPRESS										340	

HQV Benchmark

Hollywood Quality Video - Performanță

Punctaj	0	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110
AMD + GeForce 6150 LE										103	
Intel + G965 EXPRESS										43	

Futuremark 3DMark06

1280x1024

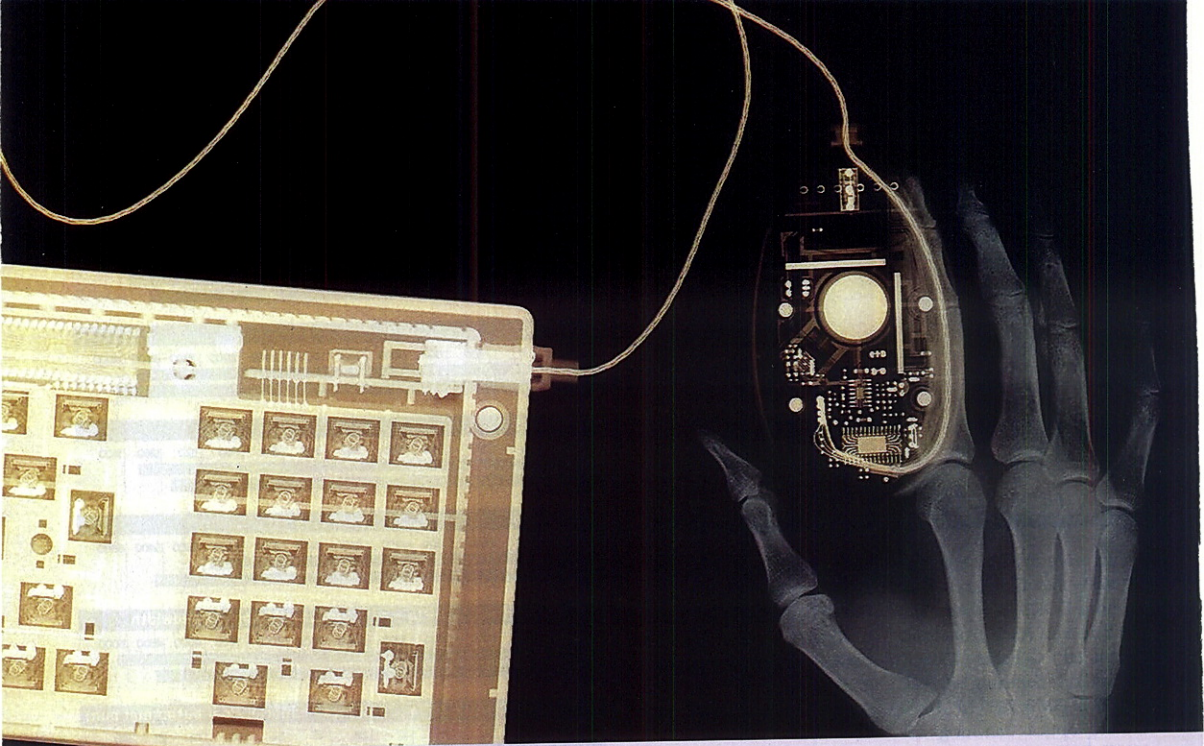
Punctaj	0	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250
AMD + GeForce 6150 LE										191	
Intel + G965 EXPRESS										247	

Futuremark 3DMark06

SM 2.0

Punctaj	0	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120
AMD + GeForce 6150 LE										87	
Intel + G965 EXPRESS										113	

FIBRA



LABORATORUL SOFTWARE

Testează și prezintă programe utile și gratuite

În această rubrică îți prezentăm mai multe programe gratuite și, probabil, că unele dintre ele se potrivesc gusturilor tale. Vom testa și compara, lună de lună, mai multe programe care te ajută să operezi pe sistemul tău în diferite scopuri. De exemplu, să beneficiezi de o interfață mai plăcută pentru sistemul tău de operare, să folosești un program care să te destindă din când în când sau să folosești un program care să-ți curețe sistemul de înregistrările nedorite, istoria site-urilor pe care le-ai vizitat etc.

Sistemul pe care l-am folosit pentru a testa programele de mai jos este compus din: Procesor Extrem Edition Pentium 4 3.2 GHz (soclul 478), memorie RAM 1 GB, hard disc WD de 250 GB, unitate optică DVD-RW Sony, unitate de disc, placă video GeForce 5200 FX, monitor Samsung 795DF (TC0'03). Redacția nu își asumă răspunderea pentru eventualele daune create de oricare dintre programele prezentate și testate de mai jos!

TOP 10 - cele mai bune programe - PARTEA II

În această ediție la rubrica noastră, vom continua să-ți prezentăm topul celor mai bune programe care se descarcă de pe site-ul www.freewarefiles.com. Și, ca de obicei, veți avea o scurtă prezentare a programelor din acest top. Top-ul în momentul redactării articolului.

a fost stabilit de următoarele soft-uri:

1. TV v2 cu 569.721 descărcări
2. AVG Anti-Virus Free Edition cu 368.687 descărcări
3. DirectX 9.0c April 2007 cu 360.615 descărcări
4. Little Fighter 2 cu 284.938 descărcări
5. Spybot - Search and Destroy v1.4 cu 233.099 descărcări
6. ABC Video Roll v2.5.70 cu 203.259 descărcări
7. avast! 4 Home Edition 4.7.986 cu 190.592 descărcări
8. Vista Transformation Pack 6.0 cu 142.403 descărcări
9. CDBurnerXP Pro 3.5.101.6 Alpha 2 cu 128.087 descărcări
10. Winamp Full 5.34 cu 117.702 descărcări

1. TV

De acum înainte poți urmări peste 300 de canale TV LIVE pe PC-ul tău, fără să plătești abonament. Aplicația este foarte ușor de folosit și oricine își poate găsi posturile TV favorite. Posturile sunt sortate astfel: muzică, știri, educaționale, sport etc. și sunt ușor de găsit în limba engleză, spaniolă, germană, franceză, portugheză și arabă. De asemenea, poți căuta posturile TV după numele țării,

din păcate țara noastră lipsește cu desăvârșire. Programul are nevoie de o conexiune rapidă la

TV

Dimensiunea fișierului: 1.05 MB
Sistem de operare: Windows
9x/ME/NT/2K/XP
Download: www.freewarefiles.com
PREȚ: Gratuit



Internet pentru a recepționa bine posturile TV.

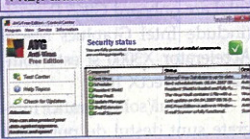
2. AVG Anti-Virus Free Edition

Cu toate că a fost prezentat în numărul trecut - AVG Free Edition este un program anti-virus renumit în întreaga lume având numai pe site-ul download.com peste 22 milioane de descărcări, o cifră ce depășește populația actuală a României. Programul se actualizează ra-

pid cu ultima bază de date când pornește sistemul de operare. AVG Free Edition oferă un nivel

AVG ANTI-VIRUS FREE EDITION

Dimensiunea fișierului: 20.31 MB
Sistem de operare: Windows
9x/ME/2K/NT/XP/VISTA
Download: www.freewarefiles.com
PREȚ: Gratuit



înalt de protecție mai ales că milioane de utilizatori au incredere în acest program. Versiunea 7.5 a lui AVG Free Edition a fost prezentată pe larg în ediția 2/2007 a revistei NEXT. AVG include o actualizare automată, AVG Resident Shield, care oferă protecție în timp real verificând fișierele ce sunt executate și AVG Virus Vault pentru o manevrare în siguranță a fișierelor infectate. Programul AVG este gratuit pentru utilizatorii "casnici".

3. DirectX 9.0c April 2007

Microsoft DirectX este un grup de tehnologii proiectat pentru sistemul de operare Windows pentru a rula și a afișa aplicații bogate în elemente multimedia și grafice în toate culorile, video, animații 3D și audio. DirectX 9.0c API include suport pentru Pixel Shader și Vertex Shader 3.0. Conform declarațiilor producătorului, versiunea DirectX 9.0c este pentru Windows 2000, XP și 2003. DirectX 9.0c nu poate fi deinstallat. Producătorul recomandă ca utilizatorii sistemului de operare Windows să creeze un "system restore" înainte de a instala această aplicație. Citind discuțiile de pe forum, unii utilizatori s-au plâns de această versiune a DirectX-ului, spunând că "plăcile lor video nu sunt acceptate de această aplicație" și astfel, spre exemplu, nu le mai funcționează jocul SIMS 2. Așadar, în unele cazuri instalarea lui DirectX este benefică sau nu, e bine să cunoaștem și partea "neagră" a acestui API.

4. Little Fighter 2

LITTLE FIGHTER 2

Dimensiunea fișierului: 12,0 MB
Sistem de operare: Windows
9x/ME/2K/NT/XP
Download: www.freewarefiles.com
PREȚ: Gratuit

Little Fighter II nu este o aplicație, ci este un joc gratuit, în care câțiva adolescenți se luptă spre exemplu pe marel zid chinezesc. Poți să te bați virtual cu mâinile, picioarele, arme și poți folosi abilități și tehnici speciale. Pe un calculator pot juca maxim patru jucători.

5. Spybot - Search and Destroy v1.4

SPYBOT - SEARCH AND DESTROY V1.4

Dimensiunea fișierului: 4,80 MB
Sistem de operare: Windows
9x/ME/2K/NT/XP
Download: www.freewarefiles.com
PREȚ: Gratuit



Aplicația Spybot - Search & Destroy poate detecta și poate îndepărta o multitudine de fișiere adware și module din calculatorul tău.

De asemenea, Spybot poate șterge și urmele pe care le-ai lăsat în urma navigării pe Web. Pentru utilizatorii avansați, aplicația îți permite să fixezi regiștrii asociați cu adware sau cu programele malițioase. Actualizările îi permit lui Spybot să fie la curent cu o listă completă de adware, diare și alți rezidenți ai sistemului neinvitați.

6. ABC Video Roll v2.5.70

ABC Video Roll este un editor video ce îți dă posibilitatea să mixezi două imagini împreună, să realizezi "fade in și out", să adaugi text, muzică și grafica dorită.

De asemenea, poți să aplici efecte speciale (Hollywood-

ABC VIDEO ROLL V2.5.70

Dimensiunea fișierului: 2,36 MB
Sistem de operare: Windows
9x/ME/2K/NT
Download: www.freewarefiles.com
PREȚ: Gratuit, - "serial-ul" se găsește pe site-ul www.freewarefiles.com



style), filtre precum: Cross Fade, Wipes, Bend, Motion Key, Morph, 3-D Explosions etc. ABC Video Roll îți permite ajustarea mărimii fișierelor video prin ștergerea materialului nedorit și lipirea la un loc a materialelor favorite.

7. avast! 4 Home Edition

AVAST! 4 HOME EDITION 4.7.1001

Dimensiunea fișierului: 14,1 MB
Sistem de operare: Windows
9x/ME/NT/2K/XP
Download: www.freewarefiles.com
PREȚ: Gratuit pentru uz casnic



avast! 4 Home Edition este un antivirus gratuit certificat ICSA pentru uz casnic. O să vă enumăr pe scurt câteva dintre componentele pe care le include avast!:

On Demand Scanner - scanează ceea ce dorești la cerere; On Access Scanner - scanează toate fișierele ce urmează să fie deschise, monitorizând acțiunile periculoase ale vișurilor;

Scanează e-mail-urile; Network Shield - scanează traficul din rețea; protecție rezidentă pentru programe ca: MSN Messenger, ICQ, P2P etc.

8. Vista Transformation Pack 6.0

Vista Transformation Pack - îți transformă interfața sistemului tău de operare Windows XP în interfață Vista și îți facilitează

VISTA TRANSFORMATION PACK 6.0

Dimensiunea fișierului: 30,2 MB
Sistem de operare: WindowsXP
Download: www.freewarefiles.com
PREȚ: Gratuit

mai multe funcții. Pachetul schimbă majoritatea iconelor sistemului, skin-uri și toolbar-uri. În plus îți adaugă o bară suplimentară sau un alt ceas al sistemului care se găsește uzual în tray. Față de ediția precedentă acest pachet nou are fixate cca. 5270 de bug-uri.

9. CDBurnerXP Pro 3.5.101.6 Alpha 2

CDBURNERXP PRO 3.5.101.6 ALPHA 2

Dimensiunea fișierului: 4,39 MB
Sistem de operare: Windows
98/ME/2K/XP
Download: www.freewarefiles.com
PREȚ: Gratuit

CDBurnerXP Pro este o soluție gratuită de scris discuri optice CD/DVD, Audio-CD și ISO. De asemenea, are o funcție simplă de imprimare a etichetelor discurilor optice, poate rip-ui audio-CD-uri cu suport freedb.org. Tehnologia Burnproof este și ea suportată de CDBurnerXP Pro.

10. Winamp Full

WINAMP FULL 5.34.1278

Dimensiunea fișierului: 6,44 MB
Sistem de operare: Windows
9x/ME/2K/NT/XP/Vista
Download: www.freewarefiles.com
PREȚ: Gratuit

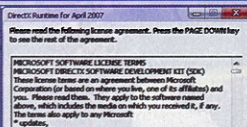
Winamp este cea mai cunoscută aplicație care permite ascultarea fișierelor de tip mp3, wma, Audiosoft, Mjuice, MOD, WAV și alte formate audio. De asemenea, permite vizualizarea și a formatelor video.

Skin-urile programului se pot schimba, putând integra ca și plug-in-uri efecte sonore și vizuale.

DORIAN

DIRECTX 9.0C APRIL 2007

Dimensiunea fișierului: 48,80 MB
Sistem de operare: Windows
2000/XP/2003
Download: www.freewarefiles.com
PREȚ: Gratuit





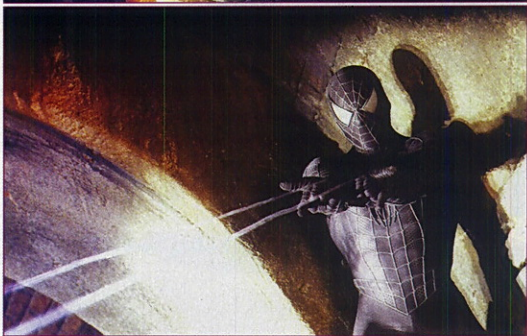
Filmul lui Sam Raimi curge, comprimându-și totodată propriile teme la maximum, având o capacitate uluitoare de a deveni o operă împlinită, la care nu mai e absolut nimic de adăugat. Ceea ce a însemnat la început un mega proiect în serie, o întoarcere la dimensiunea mitologică și umană, care a influențat benzile desenate, atinge aici plenitudinea și armonia. Sam Raimi a reușit să adune în același mănunchi o adaptare, spectacolarul care este binecuvântarea dar și blestemul unui blockbuster și aspirațiile sale într-o operă finită, împlinită. Totul are coerență, totul este fără greșală. După ce își descoperă puterile în prima parte, ca o metaforă a adolescenței, și după ce învață să și le folosească în cea de-a doua parte, Peter trebuie să își rezolve acum drama amoroasă pe care o trăiește cu Mary-Jane. Totul devine dens, extrem, dar nimic nu stăvilește povestea sintetizată în aproape două ore și jumătate. Raimi își comprimă filmul prin încrucișările pe care le face între o sumedenie de personaje. Fiecare scenă de acțiune este în relație cu locurile și personajele. Absolut nimic nu e gratuit, totul are sens, tot ce există acolo trebuie să existe acolo, iar cauzele sunt de căutat în trecutul seriei sau în această parte a treia.

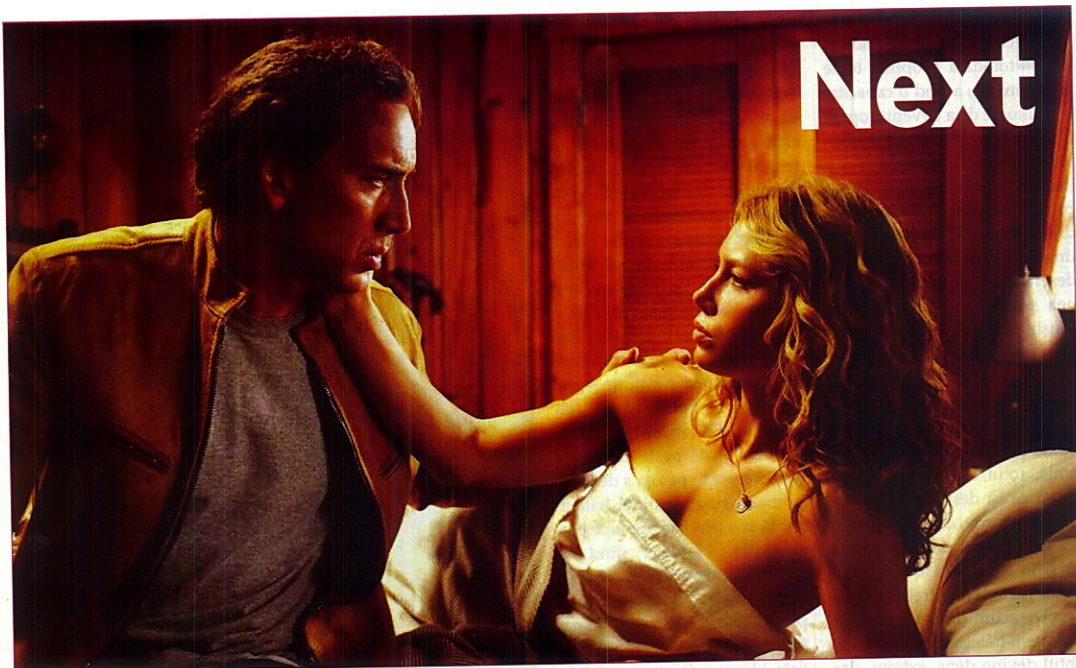
Spider-Man a reușit să îmbine în el comunul cu extraordinarul, ființa cu lumea, psihologia cu politica, dragostea cu acțiunea. Filmul face acum o adevărată trecere în revistă a acestor teme, explorând puțin dualitatea fiecărei probleme. De la triumful dragostei între Peter, Mary-Jane și Harry, la Venom sau Sandman, totul are o motivație, și anume aceea de a le cuprinde în câteva secvențe natura și actele personajelor, sentimentele și dualitățile lor, sau chiar locul lor în societate și modul în care își proiectează propria imagine. Dacă Raimi își

vede eroul contaminat de partea sa obscură, nu este din cauza scenariului cât dintr-o dorință de simplitate. O dorință de a-și trata opera într-un mod clasic, în care răspunsurile sunt ferecate tot în acțiune. De la Sandman care se poate dizolva sau metamorfoza la Venom, dublul negativ al eroului care a pus stăpânire pe corpul altuia, și, inevitabil, Spider-Man, bun sau rău, fiecare personaj este o formă potențială. Un corp ale cărui puteri îi permit regizorului să inventeze o acțiune și mai de frontieră. Spider-Man 3 stăpânește atât orizontală cât și verticală și dă peste cap legile euclidiene sau pe cea a densității masei cu o ușurință halucinantă și o precizie aproape chirurgicală. Pierdute fiind în acțiune, corpurile se rănesc, suferă, însăși intensitatea unei priviri pătrunde ca o lamă. Raimi ne oferă dileme existențiale chiar și în momentul în care o clădire este izbită de o macară!

După acest punct final pus trilogiei, nu credem că filmul ar mai putea avea vreo continuare. Altfel formulat, orice continuare ar fi un non-sens. Plin și împlinindu-și toate perspectivele pe care le-a deschis în celelalte episoade ale seriei (tematica sacrificiului, a tentației, iertării, dragostei și reconcilierii), Spider-Man nu mai suportă un sequel, pentru că nu mai este nimic de adăugat. Orice tentativă de nouă exploatare ar distruge din temelii edificiul construit de Raimi. Această abordare simplă și comună, dar de un eroism nemăsurat și plin de simboluri, este ridicată pe pedestal de un echilibru pe care numai contrariile îl pot da, de o coincidență oppositorum. Adevărații eroi trebuie să dispară în momentele lor de grație, lăsând în urmă o dulce tristețe a amintirii.

STRĂINUL





Așa cum grecii sunt foarte la modă, și Philip K. Dick este foarte trendy. *Minority Report*, *A Scanner Darkly*, *Paycheck* sunt câteva exemple de adaptări după scrierile autorului, iar *Next* (adaptarea după *The Golden Man*), este ultima care a văzut lumina marelui ecran.

Cu toate că nuvela se desfășoară în viitor, scenariștii și producătorii au preferat să plaseze filmul în timpurile noastre. Normal, bugetul de 70 milioane dolari trebuie cheltuit pe efecte

pirotehnice, nu? Impregnat de un anumit estetism rece, metallic, Lee Tamahori realizează un film de acțiune banal, plin de ritm, ce-i drept, dar total nesemnificativ.

Cris Johnson, adevărat magician al casinourilor din Las Vegas, își vede viitorul cu două minute înainte. Evident că profită de asta ca să-și rotunjească veniturile. Acest dar însă devine repede singura sa speranță de a împiedica explozarea unei bombe atomice furată de undeva, din Rusia. Cris e urmărit de

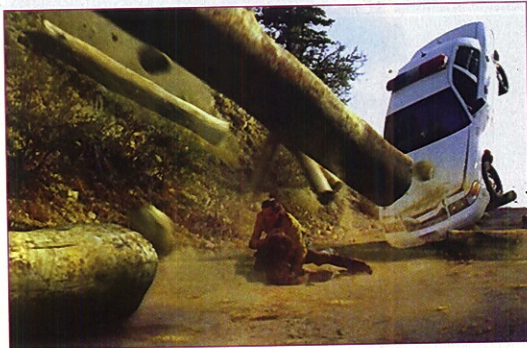
FBI și de teroriștii cei răi, așa că întâlnirea sa cu Liz (Jessica Biel) este singurul condiment mai gustos al unui film sec.

Ca în orice film de acțiune, mitralierele sună țac-țac, rotoarele elicopterelor fac ciak-ciak, iar Nicholas Cage și Jessica Biel se pupi-pupi. Montat ca un clip îndopat cu vitamine, în care muzica însoțește prea insistent scenele de acțiune, *Next* pare mai degrabă un cocktail luat de pe masa vecinului deja amețit. Iână și actorii par contaminați de sentimentul de déjà-vu. Nicholas Cage își ține gura deschisă în clasică lui grimasă de super-erou, și își arborează buza ca pe fanion pe care ar vrea să-l schimbe cu căpitanul echipei adverse: e de-a dreptul mecanic și repetitiv. N-ai auzit, îl scoate cineva odată pe Nicholas din cușca lui? La umărul lui Cris, Julianne Moore cultivă ideea că orice mijloc este bun dacă lupți contra terorismului. Mda, e atât de la modă, încât ne-am acrit de ideea asta. Singurul lucru care mai salvea-

ză ceva este acțiunea care se desfășoară în superbe decoruri naturale, și un oarecare umor, da' și ăsta-i repetitiv. Deh, în tot răul e un bine: la vizionarea lui *Next* nu ai timp să te plictisești, dar nici să gândești!

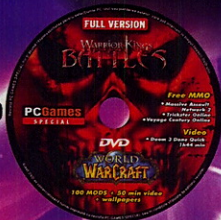
Lee Tamahori realizează un film pur acțiune ce răspunde criteriilor la modă, dar în care are o inspirație de doi lei. Multiplele posibilități ale nuvelei lui Philip K. Dick nu pot fi regăsite nicăieri... dacă spuneam că nu ai de ce să gândești... Iăcat, căci nuvela cerea nițică reflexie. Cu ce poți rămâne după *Next*? Dacă ești fan de acțiune te ridici de pe scaun și pleci fericit că ți-ai mai îmbogățit vasta cultură cu "încă un film tare, din ăla cu efecte, de la Hollywood". Dacă ești fan al autorului, îți sar capacele, de parcă ai fi vrut să vezi un film ce ar fi trebuit să combine acțiunea cu reflexia.

STRĂINUL



CHID 50 PAGINI

WORLD OF WARCRAFT



COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

SPECIAL PCGames **CU JOC FULL**

Console mio...



Dragă redacție Next,

În primul rând, vreau să vă felicit pentru munca dumneavoastră exemplară și pentru faptul că ne aduceți pe piața românească prima și singura revistă dedicată consolelor. Era și cazul, este un fenomen în plină creștere. Aș avea și eu o întrebare referitor la CD-ul ce însoțește revista: există, pe viitor, șanse, să avem cumva parte și de un joc full pentru PS2? Sau orice altă consolă? Sau, de ce nu, de demo-uri sau alte șmecherii de care se bucură posesorii de serviciile online oferite de Nintendo, Sony sau Microsoft? Vă mulțumesc pentru timpul acordat și vă urez în continuare numai bine și la cât mai multe ediții Next!

Toate cele bune,
Georgian, București

Suntem flatați de apreciere a ta și pe această cale îți mulțumim. Desigur revista noastră va continua să se îmbunătățească, dacă nu ai prins primele ediții Next, te asigur că am progresat de la o ediție la alta.

Iată acum ediția cu numărul șase a revistei noastre - de la început ne-am axat pe toate platformele, însă am fost conștienți că piața românească are nevoie de o revistă dedicată numai și numai consolelor, de aceea, jocurile pentru PC nu își mai găsesc locul în paginile Next, ci numai în "revista mamă", PC Games.

Referitor la întrebarea ta, sigur că ne-am gândit ca pe viitor să oferim un joc full pentru consolă, însă nu ne-am decis pentru care conso-

lă. Eventual o să păstrăm jocul full pentru PC și o să oferim suplimentar un CD/DVD cu demo-uri pentru console. Astfel, cititorii noștri vor fi la curent cu ultimele titluri pentru console.

Este destul de dificil să oferim un joc full, de exemplu, numai pentru consola PS2, sau pentru o altă consolă. De aceea ne confruntăm cu un impediment, și pentru a împăca cât mai multe tabere, când vom lansa revista NEXT cu demo-uri pentru o anumită consolă, publicația va apărea împreună și cu un joc full pentru PC.

Sigur variantele posibile sunt cu mult mai multe, dar cu siguranță în acel moment, probabil sau posibil, revista va fi lansată cu un joc full pentru consolă sau demo-

uri pentru console.

Vom alătura revistei două discuri optice, pentru a satisface cât mai multe gusturi, și anume cele ale jucătorilor pe PC, dar și pe cele ale jucătorilor pe o anumită consolă. Mai avem și alte variante: revista NEXT cu două discuri optice, unul pentru consola PS2 și unul pentru Xbox 360. Rămâne de văzut ce ne rezervă viitorul foarte apropiat...

Cu respect,
Redacția Next

Răspunde corect la întrebarea de mai jos pentru a participa la extragerea pentru **UN ABONAMENT pe 3 luni** la revista **next**

Care a fost jocul full în NEXT nr.5? Răspuns:

Nume

Vârsta

Ocupație

Oraș

Nr. telefon

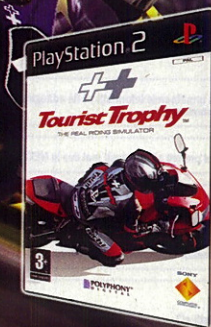
Adresă e-mail

TALON CONCURS next NR. 6



Răspunde corect la întrebarea
"Cine este producătorul jocului?"
și poți câștiga un joc original Tourist Trophy

Răspuns:



TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT NEXT cu CD

☐ 6 luni - 57 RON

☐ 12 luni - 107 RON

Voi completa acest talon și apoi voi plăti suma prin mandat poștal, în contul RO54MIND015000013672R001 pe numele SC Media Contact Distribuție, C.I.F. RO 15358326, Str. Col Buzoianu nr. 34, et. 1, COD 410094, ORADEA, JUD. BIHOR.

După ce am făcut plata, voi trimite copia mandatului poștal și talonul de abonament completat, pe fax la numărul 0259-441526 sau pe adresa STR. COLONEL BUZOIANU, NR. 34, ET. 1, ORADEA, COD 410094, JUD. BIHOR.



DESPRE TINE

Răspundeți la întrebări și expediți
talonul până la 10 iulie 2007

CHESTIONAR NEXT iunie/2007

1. Cum consideri acest număr al revistei NEXT?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) plăcut cel mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) plăcut?

4. Ce sugesti ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe site?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în NEXT?

HARDWARE

8. Ce consolă folosești? (specifică marca)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD

10. Ce sugesti ai?

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește NEXT la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 20-30 lei ☐ 30-40 lei
☐ 40-50 lei ☐ peste 50 lei

14. Pentru topul NEXT propune următoarele jocuri:

1.
2.
3.
4.
5.

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascuți frecvent?

1.
2.
3.

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de NEXT?

1.
2.
3.

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Zia ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpărat o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. De obicei prezinti revista NEXT prietenilor sau cunoștințelor?

- ☐ Da ☐ Nu

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată / cântărețul preferat

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____

Jud. _____

Str. _____

Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____

Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____

Data/luna/anul nașterii: _____ / _____ / _____

E-mail: _____

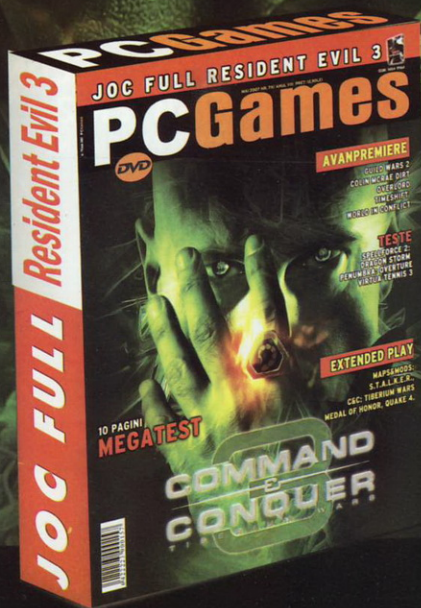
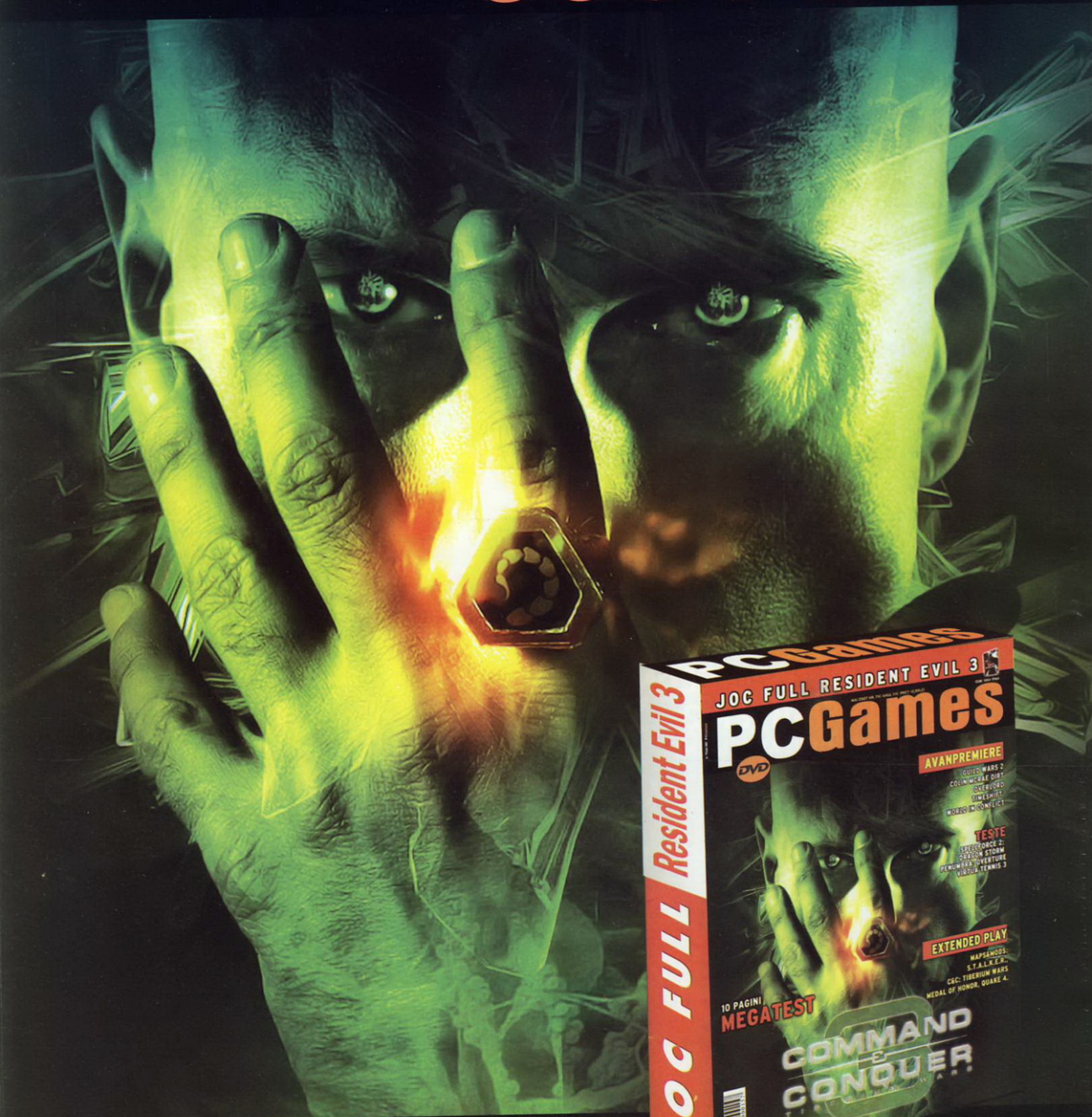
Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

PCGames CU JOC FULL



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!

NEALUNAJA MEELA SPS la 1290

Distractia incepe aici www.superlogo.ro

TAROT SI RUNE

Compatibilitati
zodie,
zi nastere, ani
D-na Freyda va
raspunde!

Suna la **0906-760.773**

Predictii astrale:

luni-vineri 9-30-24.00
sambata-duminica 17.00-22.00
Janus iti raspunde!
0906 - 760.773

Cartomantie si Tarot

Ona Maya te sfatuleste!
luni 9.30-22.00 sara 17.00-22.00
0906 - 760.714

EFECTE SONORE

Atentie... asoeste
Broasca Cantareata
Broasca Nebuna
Clocanitoarea Nebuna
Amice, esti mort; te cautau...
Buna, sunt colega ta Laura
Sunt aici, in buza
O sa dormi pe pres daca nu...
Hei pisi, sunt eu, iubita ta...
Si ce daca nu raspunzi...
Scoate-ma incet...
Buna ziua... Biletule la control
Orgasm bavarez

TRUETONES

Hi-Tack - Say say say
Jessica Simpson - Public affair
50 Cent - Candy shop
Depeche Mode - Enjoy The S...
Kylie - I Believe In You
USHER feat. A. KEYS - My Boo
NATASHA B. - These Words
BEYONCÉ - Naughty Girl
ANASTASIA - Welcome To My
UNDERDOG PROJECT - Miami
50 CENT - Magic Stick
BEYONCÉ - Dangerously In L...
NATASHA B. - Unwritten

Verificati compatibilitatea cu telefonul dvs pe wap.superlogo.ro

5 Diferente

7ii foarte atent si ai grija
sa nu te fure petanjul.
Descopera diferentele.

Sexy Pool

7ii place biliardul?
Jluinci o sa iti placa si
acest joc putin mai
"piperal".

Pinball

Esti destul de agil
pentru a iti pastra
mingea naravasa? Nu o
pierde si vei avea o
surpriza.

XamaSuira

Casa-te instruii si invata
lainele XamaSuira de la
profesionalii.

Pentru a comanda o serie coduri melodiei de forma: **GM060TIP** (ex: **GM30477/NO** - mono Nokia/Samsung, **GM30477/SI** - mono Siemens, **GM30477/PL** - polifonice si **GM30477/MP** - pentru mp3 in cazul in care este disponibil) si trimite SMS la 1290
Verificati compatibilitatea pe wap.superlogo.ro Melodiile interactivale si romanesti mp3 sunt licentiate

COD	INTERNATIONALE	MP3
NX30537	Shakira - Hips don't lie	MP3
NX30591	Pink - U and ur Hand	MP3
NX30589	Rihanna - Unfaithful	MP3
NX30590	Justin Timberlake - Sexyback	MP3
NX30614	Juanes - Adios Le Pido	MP3
NX30628	Madonna - Jump	MP3
NX30629	Fergie - London Bridge	MP3
NX30613	Sean Paul - Give it up to me	MP3
NX30581	Bob Sinclair - World, Hold On	MP3
NX30631	Nelly Furtado - Promiscuous	MP3
NX30616	C. Aguilera - Ain't No Other Man	MP3
NX30484	Gwen Stefani-Luxurious	MP3
NX30480	Girls Aloud - Biology	MP3
NX30593	B. Rhythms - I love my bitch	MP3
NX30584	Beyonce - Single Ladies	MP3
NX30580	Black Eyed Peas - Mas Que Nada	MP3
NX30597	NELLY FURTADO - Maneater	MP3
NX30598	Paris Hilton - Stars are blind	MP3
NX30599	Pussycat Dolls - Buttons	MP3
NX30600	Santana ft Sean Paul - Cry baby cry	MP3

COD	ROMANESTI	MP3
NX30581	Blondy - La fiesta	MP3
NX30482	Arsenau & Simona Nae - Prin club	MP3
NX30583	Vegas & Rico S. - E Scandalo	MP3
NX30584	Vortex - Iubirea mea esti tu	MP3
NX30565	DJ Adrian Eftimie - No side effect	MP3
NX30566	DJ Project - Soapete	MP3
NX30567	Simple - Official micie bine	MP3
NX30562	Alcent - French kiss	MP3
NX30595	ELCOPATRA STRATAN - Ghita	MP3
NX30601	ZDOB si ZDOB - Miorita	MP3
NX30437	Andra - Baietii si fetele ce vor	MP3
NX30526	Arsenium feat Natalia - Locco	MP3
NX30527	BUG Mafia - Viata noastra	MP3
NX30265	EMANUEL - Ye, Ye, Ye	MP3
NX30528	Nila - Regina	MP3
NX30530	Mihai Traistariu - Tornero	MP3
NX30531	Flow Star - Candela	MP3
NX30532	Raoul & Georgi - Am atins un nor	MP3
NX30524	Heaven - Du-ma pe o stea	MP3
NX30525	Cristi&S. Nae - Coji de portocale	MP3

COD	MANELE	MP3
NX30466	Carmen Serban - Dau jos suta	MP3
NX30467	Adi Devito - Doar ochii tai	MP3
NX20003	Adi Devito - De Cine Ma-i Mie-	MP3
NX30469	V. Vijeile - Ai luat cu tine	MP3
NX30470	F. Salam - Fericiuta vietii mele	MP3
NX30069	Liviu Guta - De Ce Ma Minti	MP3
NX30472	A. Minune - De ce ma privesti	MP3
NX30473	Sorin C.A. - Degeaga imi spui...	MP3
NX30427	N. Guta & C.A. - Varietate lumina	MP3
NX30428	A. Minune&Costi - Nu te mai...	MP3
NX12116GUTA	- Stau Singur in Gara	MP3
NX30430	Vali Vijeile - Dragoste pelin...	MP3
NX30431	Vali Vijeile - Glumeste in iubire	MP3
NX30333	N.Guta - Viata nu ma lasa...	MP3
NX30176	N. GUTA - Numai Tu Esti	MP3
NX12116GUTA & SORINA	- As Renunta	MP3
NX30278	ADI DE VITO - Pi Tine, Pi Mine	MP3
NX30279	LIVIU SI DANIELA - Doar Tu	MP3
NX30287	VALI VIEJILE - Iubirea Noastra	MP3
NX30288	FLORIN SALAM - Trup Si Suflet	MP3

Corina

"Te astept
sa facem
nebuliiii!!"

Suna-ma la:

0906-760.703

Laura

Suna la
0906-760.699
Si asculta povestirile

Garmina

Trimite un SMS la 1590 cu zodia ta
(ex: Leu) si primesti zodiacul zilei
direct pe mobil

Angela

SUNT AICI
NUMAI
PENTRU TINE!

Suna la:

0906-760.735

Horoscop



Trimite un SMS la 1590 cu zodia ta
(ex: Leu) si primesti zodiacul zilei
direct pe mobil

MESAJE IMAGINE COLOR



nono POLY

COMANDA PRIN SMS

LA 1290 ASA:

- Trimite prin SMS codul ales (ex: NX1178) la 1290 pentru a comanda un produs
- Urmasa instructiunile primite prin SMS
- Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
- Conectez-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu continutul media in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imaginii online, sunetii publicitarii, efecte sonore sau jocuri jate este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Comex +021 sau Orange la 811, servicii disponibile numai pentru abonatii Comex si Orange. * Carle Orange PrePay functioneaza la 50%. Pentru activarea serviciilor si imaginii online sau efecte sonore este necesar sa trimiti 3 SMS-uri/comanda, sau pe jucat 3 SMS-uri/comanda. In functie de stadiul din care intrerua sunt comenzi durate pana la 5 minute, in cazurile fortuite extra se...

Nu sunt compatibile telefoanele comparate din afara Romaniei

Informatii 021-3196998 ORAR luni-vineri 10-18

Prezenta SMS \$1.2/0.75eur + TVA in functie de retea

NOU! www.go-mex.ro - Intalneste-ti fantezia online

intra si completeaza-ti profilul complet gratuit!

Erotic SMS Chat

Trimite numele fetei dorite (ex: NXDiana) prin SMS la 1590 si ea va intra in legatura cu tine.



Am un chef nebun de joaca si nu oricum. Daca vrei sa afli cum nu vom lua, nu ezita sa ma cautii! Te astept! Pupici multi!

Sunt o felina neimbaltizata in pat si te astept sa ma cunosti. Fii sigur ca n-ai mai experimentat asa ceva! Nu esti curios?

Da iubire, pe tine te astept! De ce ma lasi sa astept? Iti promit ca eu nu te voi lasa pana nu vei fi complet satisfact.

Mii de persoane te asteapta!!!

TRIMITE PRIN SMS LA 1590 CU NX (NUMELE TAU, VARSTA, LOCALITATEA (EX: NX DAN, 23, IASI) SI INTRI IN LEGATURA DIRECTA CU MII DE PERSOANE CE ABIA ASTEPTA SA TE CUNOSCA! TU CE MAI ASTEPTI? INTRA IN AVENTURA!!!

NO 1

DATING LINE!

GASESTE-TI PERECHEA

Vodafone \$1.4+TVA/SMS Orange, Comcast 1.1Eur+TVA/SMS